DUNGEONS & DRAGONS®

Книга мерзкой тьмы

КНИГА МАСТЕРА

Роберт Дж. Швальб

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн
Роберт Дж. Швальб

Разработка
Стивен Шуберт (ведущий разработчик), Джереми Кроуфорд, Танис О'Коннор

Редактирование
Танис О'Коннор (ведущий редактор), Дон Дж. Гелузо, М. Александр Юркат

Дополнительная корректура
Даниэль Хелмик

Главные редакторы
Кристофер Перкинс, Джереми Кроуфорд

Главный менеджер группы D&D
Майк Мирлс

Главный продюсер D&D
Кристофер Перкинс

Главный художественный арт-директор
Джон Шиндхетт

Арт-директор
Мари Колковски

Бренд-группа D&D
Лиз Шух, Киерин Чейз, Лаура Томмервик, Шелли Маззанобль, Крис Линдси, Хилари Росс

Особые благодарности
Стив Ричардс, Брайан Рудник

Рисунок обложки
Уэйн Рейнольдс, Уэйн Инглэнд

Художники-иллюстраторы
Том Бакса, Золтан Борос, Сэм Вуд, Эрик Дешампс, Томаш Ендрушек, Джеймс Занг, Уэйн Инглэнд, Анна Кристенсон, Тодд Локвуд, Крис Моулье, Габор Сзикзай, Крис Симан, Брайан Снодди, Скан Срисуван, Джон Станко, Крис Стивенс, Ева Уайдерманн, Колин Фикс, Ральф Хорсли, Стив Эллис, Киеран Яннер, UDON

Картография
Майк Шлей

Графическое оформление
Триш Йочум

Специалисты полиграфического производства
Эрин Доррис

Специалист по допечатной подготовке
Джефферсон Данлап

Техники-художники
Кармен Ченг

Руководитель производства
Синда Каллавей

Игровые правила основаны на оригинальных правилах DUNGEONS&DRAGONS, созданных **Э. Гэри Гайгэксом** и **Дейвом Арнесоном**, и последующих редакциях от **Дэвида «Зеб» Кука** (2 редакция); **Джонатана Твита**, **Монте Кука**, **Скипа Вильямса**, **Ричарда Бейкера** и **Питера Адкисона** (3 редакция); и **Роба Хейнсу**, **Энди Коллинза** и **Джеймса Уайетта** (4 редакция).

620-34416000-001 EN
ISBN: 978-0-7869-5868-9

Впервые отпечатано в декабре 2011
9 8 7 6 5 4 3 2 1

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coas t LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for your records

WIZARDS OF THE COAST, BELGIUM
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32.070.233.277

Dungeons & Dragons, D&D, Wizards of the Coast, *Книга мерзкой тьмы*, *Книга игрока*, *Руководство Мастера*, *Бестиарий*, *Rules Compendium*, *Heroes of the Fallen Lands*, *Heroes of the Forgotten Kingdoms*, *Dungeon Master 's Kit*, *Monster Vault*, *Справочник планов*, *Open Grave: Secrets of the Undead*, *Demonomicon*, *Player's Option: Heroes of Shadow*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи, и их отличительное сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, LLC. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast. Отпечатано в США. ©2011 Wizards of the Coast, LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-070 7. Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK. Пожалуйста, сохраняйте упаковку для обращения в будущем.

Посетите наш сайт: DungeonsandDragons.com

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»
Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод
Landor

Содержание книги мастера

Глава 1
Понятие зла 4
Обзор издания 6
Книга мерзкой тьмы 6
Зло в игре 8

Глава 2
Злые кампании 10
Создание злых искателей приключений 12
Злые приключения 14
Темы кампаний 17
Примеры кампаний 18

Глава 3
Мерзкие сцены 22
Создание мерзких сцен 24
Мерзкая местность 27
Мерзкие проклятья 29
Мерзкие болезни 32
Мерзкие ловушки и опасности 35

Глава 4
Злодеи и чудовища 40
Создание злодеев 42
Темы мерзких чудовищ 46
Грезящий о роке 47
Зверь хаоса 49
Менада 50
Моильский мертвец 51
Поклонник тьмы 52
Раб Девяти Адов 54
Новые чудовища 58
Ангел, падший 58
Демон, ордалинг 60
Драконье отродье, нагруульское 61
Дьявол, гнева 63
Мерзостная карга 64
Тсочар 65
Мерзкие организации 68
Избранные Солнцем 68
Каргатэйн 68
Последователи Нагруула 69
Слуги Зопоса 70
Тёмное братство 71

Глава 5
Тёмные награды 72
Проклятые предметы 74
Зловещие предметы 77

Глава 6
Мерзкий том 80
Предыстория приключения 82
Краткий обзор приключения 82
Проведение приключения 83
Книга мерзкой тьмы (артефакт) 83
Сцены 86
Завершение приключения 95

Содержание книги игрока

Введение 2
Игра за зло 2
Злые группы 3
Создание злого искателя приключений 5
Воинское зло 7
Духовное зло 7
Магическое зло 7
Первородное зло 8
Психическое зло 9
Теневое зло 9

Темы 9
Грабитель 11
Культист 13
Мерзкий учёный 15
Порочный дворянин 17
Раб ада 19
Пути совершенства 21
Демонолог 21
Идол тьмы 23
Кровожадный берсерк 24
Наёмный убийца 26
Повелитель паразитов 27

Эпическое предназначение 28
Воплощение тьмы 28

Черты 29
Черты искателей приключений 29

Понятие зла

«Я изучала эту книгу, вчитывалась в её страницы, и видела мысли жутких личностей, добавивших свои своеобразные комментарии к этому зловещему труду, но я отказываюсь считать этот том злым. Эта книга — всего лишь книга. Если возле этой книги и есть зло, то только в том, что её можно во зло использовать. Я так и вижу жалкого человечишку с тьмой в сердце, который найдёт в ней то, что будет подогревать его гадкие амбиции. Но почему невозможно представить благородного человека, листающего её для того, чтобы понять, как эту тьму победить? Это инструмент, и ничего больше. И пусть вас не пугают заострённые углы и её странный запах».

—Шемешка, Мародёр

Зло чем-то нас притягивает, но кто может сказать, что делает из личности чудовище, что толкает нас на совершение чудовищных поступков? Эта книга отбрасывает покровы и показывает, как проявляется зло в ролевой игре Dungeons & Dragons.

В игровом мире D&D *Книга мерзкой тьмы* считается самой злобной и самой богохульной книгой. Это сборник пороков, хранилище мудрости тех, кто служит злу, и собрание всего дурного. Это источник заразы, тёмное присутствие которого развращает окружающее общество. Владение ей разлагает невинных, а знания её распространяются среди прочитавших как рак. Название этой книги правил совпадает с названием этой гадкой книги, и здесь вы найдёте всё, чтобы сделать зло достойным называться злом.

Обзор издания

В это издание входят две книги и складываемое поле боя. Книга, которую вы держите сейчас в руках, предназначена для Мастера, и в ней находится всё, что нужно для того, чтобы зло было в центре ваших игр. В ней приведены советы по созданию злодеев и проведению кампаний для злых искателей приключений. Здесь также есть инструменты, которые помогут испытать и шокировать игроков. Завершается она приключением, в котором выясняется, что может произойти, если герои найдут Книгу мерзкой тьмы, боевые сцены которой используют прилагающееся поле боя.

Вторая, меньшая по размерам, книга служит руководством игрокам, желающим создать и отыгрывать злых искателей приключений. Поскольку не все Мастера стремятся проводить игры со злыми искателями приключений, именно вы решаете, будут ли доступны вашим игрокам опции из их части этой книги. Злые кампании могут быть весёлыми и интересными, но они часто плохо кончаются, и наградой за все ваши труды станет лишь груда мёртвых персонажей. Но при всём при этом злые искатели приключений могут привнести в ваши игры освежающую струю, а вернуться к обычным играм вы всегда успеете.

Прежде чем вы перелистнёте страницу, чтобы изучить описанные далее порочные вещи, мы хотим, чтобы вы знали: это издание никоим образом не восхваляет зло и не поощряет девиантное поведение. Эти книги призваны дать вам немного мерзости, с помощью которой вы можете сделать игры более мрачными, а также приключения для игроков — незабываемыми.

Последнее предупреждение: Если вы используете эти материалы, будьте готовы. Игроки могут вам это не простить.

Другие источники

Книга мерзкой тьмы предназначена для демонстрации в ваших играх зла. С ней ваши злодеи будут правдоподобными, окружение будет мерзким и отталкивающим, и вы превзойдёте ожидания игроков. Но это не всеобъемлющий источник сведений о зле в игровых мирах D&D. Есть и другие книги правил, описывающие зло. *Вскрытые могилы: Тайны нежити* детально описывает нежить, а *Демономикон* посвящён демонам. Информацию о богах, планах существования и их обитателях ищите в книгах *Справочник планов*, *Верхний план: Тайны Астрального Моря* и *Нижний план: Тайны Стихийного Хаоса*. Ну и наконец, в книге *Monster Vault* и серии книг *Бестиарий* есть информация о разнообразных злых существах. Одним словом, для создания поистине мерзких существ и сцен эту книгу следует использовать в совокупности с другими книгами правил.

Книга мерзкой тьмы

«Нет такого момента в моей долгой жизни, когда тьма не окутывала бы мои мысли. Оглядываясь в прошлое, я хорошо помню, с чего всё началось. Жизнь в изоляции от других из-за скверны в душах всей моей семьи. Мы были неприкасаемыми, чужаками, проклятыми, теми, кто занимался запретными вещами. Такая жизнь несла нужду и страдания, и я считаю, что голод и обиды, заполнившие мою душу, заложили фундамент величия, которого я достиг.

Мои первые годы жизни сформированы личностью моей матери. Я хорошо помню её жертвоприношения, жалобные крики мелких животных, умирающих под её кинжалом. Я помню, как она совокуплялась с существами, непохожими ни на что из этого мира. Она была сурова и жестока, хотя и была при этом лучшим из известных мне учителей. И хоть я не любил её, и был рад, когда люди сожгли её заживо за сделки с дьяволами, я ей во многом обязан. Без неё я не стал бы тем, кто я есть.

Я упоминаю всё это не потому, что хочу поделиться своим прошлым, и не для того, чтобы оправдать свои прижизненные деяния. Я привожу их для того, чтобы объяснить предназначение этой рукописи и чтобы раскрыть вам силу и чудеса, обитающие во тьме.

Прежде чем мы начнём дискуссию о природе зла, нужно рассеять заблуждения, которым обычно подвержены поучающие фанатики, стремящиеся исправить падших, спасти попавших в тень и облагородить всех встречных. Зло это не отсутствие добра. Это не осознанный выбор. Это не какое-то преступление вроде убийства, грабежа или растления. Это не служение ни гадкому повелителю, ни какой-то иной тёмной силе. Зло — это одна из двух сил во Вселенной, организация, занятая вечной борьбой со своей противоположностью. У этой войны лишь две стороны: светлая и тёмная, и всё сущее является полем боя и вместе с тем призом, за который они сражаются. Не думайте, что сможете не принимать ничью сторону и окажетесь выше их конфликта. Есть только добро, и только зло, и между ними нет ничего иного, даже толщиной с волосок.

Мать понимала это. Она приняла свою природу. Она приветствовала тьму в своей душе и извлекала из неё выгоду. И пусть из этого союза она извлекла лишь мучительную смерть, её наследие живёт во мне и в моих трудах.

Вот почему я пишу эту книгу, вот почему хочу закончить изучение зла и сохранить это наследие на все времена. Эта книга — доказательство моего служения злу и руководство для тех, кто пройдёт по моим стопам в сердце мерзкой тьмы. Её содержимое служит для понимания миллиардов воплощений зла, понимания их и их использования. И хоть я объял тьму, я знаю, что моё понимание тьмы не полно. Поэтому-то я и оставляю эту книгу открытой для всех, кто может что-то к ней добавить, в стремлении создать более полное описание того, что же такое служение злу и использование его силы.

Прежде чем вы начнёте вникать в суть, хочу предупредить вас об одном. Не сопротивляйтесь истинам, которые запишу здесь я и, возможно, все

остальные. Раскройте своё сознание и сердце перед знаниями с этих страниц. Только так вы поймёте и получите мудрость, которую может даровать тьма. Если вы будете нерешительны, если вас будут мучать стыд и совесть, книга это узнает и будет негодовать. А в гневе она запросто уничтожит вас. Примите эти знания, отвергните свет, и вы тоже сможете вечно ходить во тьме.

—Векна

Никакое описание не может воспроизвести страх и отвращение, которые испытывают те, кто сталкиваются с жуткой *Книгой мерзкой тьмы*. Это древняя книга, описывающая все проявления зла и тьмы в мире природы и других планах существования. Она развращает и уничтожает всех, чей взгляд падает на её мерзкие страницы. Это уникальная рукопись, нет ничего подобного ей. Есть копии, которые даже содержат выдержки из оригинала, но они обрывисты и несовершенны, и они не обладают подлинной мощью оригинала.

Книга мерзкой тьмы не является рукописью в обычном понимании; она никогда не была постоянной и завершённой. Эта книга постоянно меняется, новые страницы заменяют старые, и каждый раз, когда она попадает в дурные руки, её содержимое дополняется. Обладающие силой для работы с этой книгой могут менять и добавлять её тексты, да и сама книга меняет форму и содержание, отражая интересы текущего владельца. Тот, кто слаб, добр или пуглив, вместо доступа к знаниям будет уничтожен.

Автором этой книги часто указывают Векну, да и введение, приведённое выше, вроде бы доказывает это. Прочие утверждают, что Векна наткнулся на эту книгу во время поисков власти. В книге описывается и предательство Каса и триумф величия самого знаменитого архилича. Есть и те, кто считают первым писателем жуткое чудовище по имени Нагруул, которое, как утверждается, создало эту книгу из своей собственной плоти. Чернила Нагруул сделал, предположительно, из своей крови, а свою душу он связал с рукописью. Есть также считающие, что неизвестные пророки Тариздуна, Скованного бога, создали эту книгу как инструмент для уничтожения работы упорядоченного и хаоса — миров, созданных богами и предтечами. Истинное происхождение этой книги, скорее всего, утрачено навсегда, во многом благодаря её изменяющейся природе и вкладу других авторов.

Это большая и уродливая книга с чёрной лоскутной обложкой, удерживаемой тяжёлыми металлическими пластинами и адамантиновой проволокой. Из её корешка торчат когти и зубы, а в закрытом состоянии она удерживается тяжёлой железной щеколдой и навесным замком. При осмотре сразу видны изменения и дополнения в тексте. Большая часть страниц сделана из пергамента, похожего на кожу гуманоида, хотя есть также страницы из тонкого свинца, драконьей чешуи и других, более необычных материалов. Почерк разнится от чёткого до неразборчивого, от плотных ровных строк до безумных закорючек с кляксами и пятнами крови. Текст перемежается диаграммами, иллюстрациями и комментариями последних владельцев. В этой книге практически невозможно ориентироваться, и для того, чтобы узнать что-то полезное, нужно потратить несколько часов.

Трудно понять, для чего эта книга вообще была написана. Многие считают, что эта книга должна была стать нечестивым писанием для жрецов ставшего недавно богом Векны, и в имеющихся фрагментах этой книги можно найти записи, похожие на прочие труды, написанные этим архиличем. Тексты описывают самые гадкие темы — ритуальные жертвоприношения, сношения с демонами, методы извлечения боли из невинных, и так далее. Эту книгу не читают от корки до корки, потому что её содержимое не имеет ни порядка, ни структуры. Вместо этого читатель хаотично листает книгу, позволяя пороку в своей душе управлять глазами, и так получает знания.

Ознакомившись с этой рукописью, порочный читатель познаёт махинации зла, оттачивает свои дарования и добавляет топлива в огонь разложения, уже горящий в его груди. Для всех остальных это проклятая вещь, которую следовало бы разорвать, сжечь, а пепел развеять по семи ветрам. Тьму, хранящуюся на её ветхих страницах, можно ощутить физически. У чистых душой, которым не повезло прикоснуться к этому тексту, практически мгновенно обугливается плоть. С тем, кто отважится прочитать эту книгу, могут случиться самые разные вещи: чаще всего происходит его смерть от разжижения мозга. Другие сходят с ума или становятся так порочны, что превращаются в чудовищ, и нет им прощения. И есть считанные единицы — возможно, выбранные самой книгой — которые находят в запутанных текстах мудрость, и с этой мудростью они принимаются за подлинное злодейство.

Зло в игре

«Я слышал, что зло это всего лишь отсутствие добра, как будто зло это тьма, а добро — свет. Удобная мысль для тех, кто стремится к искуплению, но я советую вам вырвать подобные мысли из головы. Загляни в глаза демону — и ты поймёшь, что зло это не вакуум, ждущий, когда же придёт благородство и заполнит его пустоту. Зло — это сила. Это сущность во вселенной, организация, равная по силе или даже превосходящая свою противоположность. Есть две стороны в этой вечной борьбе, одна светлая, другая тёмная. Вы можете считать злые деяния достойными осуждения, но поверьте, те, чьи сердца полны порока, считают добрые деяния такими же недостойными. Поймите, искупления нет, есть только предательство стороны, для служения которой ты был рождён».

—Асмодей, Повелитель Девяти Адов

Способность творить зло находится во всех разумных существах, равно как и потенциал быть добрым. Большая часть существ находится в подвешенном состоянии. Благородство сражается в них с тёмными желаниями, и это битва вселенского масштаба, разыгрываемая в пределах одной крошечной жизни. Совершение поступка, который кто-то посчитает злым, не делает тебя злым, пока ты сохраняешь возможность быть добрым. Истинное зло отличается невозможностью признать, что добро — лучший выбор, невозможностью творить добрые дела и отсутствием желания бороться с тьмой внутри себя. Такое падение во зло можно описать как пятнание души, высвобождающее зло в его чистейшей форме — мерзкой тьме.

Некоторые авторы *Книги мерзкой тьмы* утверждают, что добро и зло не были частью основы Творения. Вначале было лишь состязание между порядком и хаосом, и порядок, в конечном счете, принёс стабильность миру, грубо сформированному предтечами. Впоследствии Тариздун нашёл в дальнем углу вселенной осколок тьмы, породивший зло, а в ответ на это появилось добро. Но, несмотря на то, что этот тезис красной линией проходит через всю рукопись, большая часть философов отвергает его.

Мерзкая тьма, зло в чистом виде, это лишённая души пустота, пронизывающая вселенную. Она распространяется как пролитые чернила, пятная всё, чего касается. После контакта с этим всесильным злом можно выжить, но оно навсегда остаётся в затронутых существах, местах и предметах, так что его нельзя полностью остановить или победить. Можно уничтожить Оркуса, но зло, которое олицетворял этот демонический повелитель, в конечном счете, заразит или оживит кого-то, кто займёт его место. От мерзкой тьмы не уйти, и борьба между ним и возвышенным добром будет идти до скончания времён.

Распространение зла

«Удобно говорить, что в какой-то мере зло присутствовало всегда, ибо мир из сырого хаоса создали предтечи. Но это всё домыслы. Хоть от добра и зла нынче зависит вся вселенная, в действительности это чужаки, силы, принесённые сразу после создания мира безумным богом, обманутым и совращённым злом.

—Загиг Ирагерне

Влияние зла неоспоримо. Оно существует в местах, запятнанных тёмными деяниями и в мрачных руинах. С помощью слуг зло распространяется на другие планы существования, и постоянно заманивает к себе новых существ, превращая их в рабов. Впоследствии, что бы они ни делали, вне зависимости от их планов и амбиций, они будет служить продвижению зла.

Методы заражения в каждом случае индивидуальны, но есть общая основа. Этот процесс можно описать тремя фазами: доминирование, развращение и уничтожение.

Доминирование

«Я тот, кто я есть — сын ведьмы и демонического повелителя. Я по праву рождения должен завладеть этим миром, а также покорить врагов. Зная это, у тебя есть два выбора: ты можешь склониться и признать меня своим повелителем, а можешь умереть от моей руки».

—Иуз Старый

Зло коварно. Оно искушает. Оно предлагает лёгкий путь. Зачем торговаться с неприятным типом, если гораздо проще убить его и забрать то, что вам нужно? Зачем выращивать то, что можно украсть? Зачем любить, если всё, что вам нужно, это удовлетворение похоти? Зло притягательно свободой, которую оно обещает, и силой, которую оно даёт. Отказавшись от морали, можно творить что хочешь, не заботясь о последствиях. Устраняя совесть и поощряя быстрое исполнение желаний, зло высвобождает тьму, обитающую в каждом из нас. С помощью искушения зло начинает доминировать над теми, кто ранее был обременён моралью. Это может быть соблазн или принуждение, но результат всегда будет одним: если совершить то, что требует зло, ты вступишь на его путь.

Доминирование действует в масштабах планов существования, и ярчайшим примером доминирования могут послужить дьяволы. Они вводят в заблуждение и развращают смертных обещаниями удовольствий (суккуб), играя на жадности (дьявол преисподней), или предлагая грубую силу (бородатый дьявол). Однако не одни только дьяволы занимаются доминированием. Тёмные боги, такие как Тиамат или Бейн, демонстрируют попытки зла поработить и подчинить своей воле слабых. Доминирование также проявляется в действиях завоевателей рангом помельче, будь то марширующие армии хобгоблинов или хитрые

живодёры разума, манипулирующие из тени своими рабами.

Доминаторы в большинстве своём злы.

Развращение

«Вам легко судить меня. Я выгляжу как чудовище, на моих руках кровь брата, а память терзает призрак моей любимой, но вам не понять очарования зла. Вам не понять, как легко идти по тёмному пути, когда путь света и добра тернист. Я не всегда был существом, которое вы сейчас видите. Когда-то я был хорошим человеком, добрым, как все остальные. Я заботился о своём народе, любил жизнь и хотел улучшить мир. Но всего лишь одного предательства было достаточно, чтобы я понял истину, в которую я боялся верить, что добро и зло это иллюзия, и есть лишь поступки. И вот я пошёл по тёмному пути, и с каждым шагом мне всё проще принять выбранное мною будущее. Сожалею ли я? Возможно. Но я привык к такой жизни и привык брать то, что моё по праву».

—Страд фон Зарович

Одного тёмного деяния недостаточно для того, чтобы объявить существо неисправимым, но это первый шаг, а зло никогда не ограничивается касанием, если можно объять жертву полностью. За первым искушением последуют другие, и чем больше жертва поддаётся, тем крепче хватка зла. Такое развращение лишает возможности увидеть другие варианты кроме самого очевидного — того, который ещё больше усиливает хватку зла. С каждым гадким деянием индивидуум становится всё менее уязвимым перед муками совести. Первое убийство совершить трудно, но каждое последующее будет даваться всё легче. Уж если мерзкая тьма коснулась цели, зло укоренится в плодородной почве души и принесёт свои плоды. И чем глубже проникло развращение, тем шире оно распространяется, воздействуя на тело и разум, пока пороки злодея не станут необратимыми.

Гоблины, багбиры и дроу демонстрируют, как зло, начав с малого, может сделать целый народ аморальным, превратив их в нечто большее, и вместе с тем меньшее, чем раньше. Развращение присутствует и во многих искажённых существах. Дальний Предел может послужить идеальным примером зла как развращающей силы, достаточно лишь посмотреть на чудовищ, называемых отродьями. То же самое можно сказать про тьму, заполняющую Царство Теней, и существ, принявших эту силу, таких как разумная нежить, некроманты и чёрные стражи. Даже боги подвержены развращению, что демонстрируют Торог и Зехир, погрязшие в моральном падении.

Развратители злы.

Уничтожение

—Все эти разговоры о добре и зле утомляют меня!

—Познав зло, познаёшь истинную власть.

—Ты меня ещё учить будешь!

—Может, сосредоточимся на убийстве Асмодея?

—Этого бесхребетного вора? Я размозжу ему голову его же скипетром и заберу то, что он украл у нас!

— Какая великолепная идея!

—Смеёшься надо мной? Ха! Или пытаешься одурачить?

—Аамеул, твоя паранойя нас погубит.

—Моя паранойя погубит тебя! Я всё про тебя понял!

—Может, ты уже согласишься, что зло в чистом своём виде это полное уничтожение?

—Никогда!

—Аамеул и Хетрадия, две головы Демогоргона, Князя Демонов

Если есть что-то общее во всех проявлениях зла, так это то, что зло, в конечном счете, оборачивается против самого себя. Зло разрушительно. Оно пожирает всё, пока не останется вообще ничего. Когда слуги уже не могут ничего ему дать, когда рабов уже некуда посылать, оно натравливает их друг на друга и не остаётся вообще ничего.

Аннигиляция это последняя стадия зла. Это судьба всех, кто служит злу, и конечная цель самой мерзкой тьмы. Существа, искушённые тьмой и развращённые ей впоследствии, практически всегда потом уничтожаются. То же самое касается зла, проявляющегося в мире. Оно ширится, пятнает всё, чего касается, а потом рушится из-за своего изобилия. И хоть это и выглядит хорошей новостью для тех, кто сражается со злом, мерзкая тьма, дошедшая до последней стадии, становится так сильна, что уничтожает вместе с собой всё сущее.

Некоторые существа из мира природы уже стали рабами уничтожения. Орки, гноллы, троглодиты, сахуагины и прочие существа стали дикими, непредсказуемыми расами чудищ, ведомыми лишь жаждой разрушения. Но как бы не были эти существа опасны и ужасны, они ничто перед подлинным кошмаром, воплотившимся в демонах. Их визжащие орды, возглавляемые повелителями, построившими свои королевства в Бездне, врываются в мир природы и причиняют невероятный ущерб. То же самое, да ещё и с меньшими ограничениями, касается слаадов, которых можно считать самим воплощением тьмы. Включите сюда же разнообразных предтеч и князей Стихийного Зла, павших и развращённых богов Груумша и Лолт, а также прочие бесчисленные войска, рвущиеся из тёмных уголков мира и из-за его пределов, и вы поймёте, что сражение с мерзкой тьмой не выиграть, затаившись в углу.

Уничтожители хаотично-злы.

Злые кампании

«Грань между героем и злодеем так тонка, что может быть, её и нет. Вы не согласны? Смотрите: отряд врывается в дом, убивает всех, кто там находится, и уносит с собой всё ценное. Грабителей, напавших на особняк, назовут злодеями, а искателей приключений, штурмовавших пещеру гоблинов, нарекут героями. А разницу между их поступками вы видите? Я — нет.

—Лорд Робилар

Базовые правила призывают игроков придерживаться доброго мировоззрения или не иметь оного вообще, и проводить время в борьбе со злом и его махинациями. Однако игра злодеями тоже может быть интересной. Раз правила игры сохраняют возможность совершения тёмных деяний, мы в этой главе дадим вам советы и подсказки по проведению игр со злыми персонажами.

Прежде чем вы позволите игрокам использовать правила из прилагающейся книги, вам следует вначале ознакомиться с этой главой. В неё входят советы по следующим вопросам:

- **Создание злых искателей приключений:** Создавая злых персонажей, игроки должны обратить особое внимание на класс и расу.
- **Управление злыми персонажами:** Удерживание искателей приключений вместе, несмотря на все их различия, может оказаться трудной задачей. Эта глава приводит идеи, способные ограничить их разрушительное поведение.
- **Злые приключения:** Методы и мотивации злых персонажей, которые следует принимать во внимание при создании приключений.
- **Идеи приключений:** Вы можете использовать эти идеи для создания приключений или их адаптации под злые отряды.
- **Темы кампаний:** Примените эти темы, чтобы привязать кампании к трём проявлениям зла — доминированию, развращению и уничтожению.
- **Примеры кампаний:** Два примера кампаний демонстрируют, как создать для добрых или злых персонажей связанные приключения, включающие проявления мерзкой тьмы.

Создание злых искателей приключений

«Разберись с другими, пока они не разобрались с тобой».

—Скользкий Кетта

Обычных правил по созданию персонажей достаточно для создания злых искателей приключений. Неважно, какое мировоззрение у волшебника, он будет подчиняться обычным правилам для волшебников. Таким образом, внимание следует уделить лишь нескольким элементам:

Класс: Большинство классов не ограничено каким-то определённым мировоззрением. Рыцарь (из книги *Герои забытых королевств*) является исключением, потому что он должен быть благородным. Это не исключает возможности создания злого рыцаря, это лишь немного усложняет задачу. Такой персонаж может быть павшим паладином, или экстремистом со своеобразным взглядом на благородство, и потому злым. Можно поступить по иному, и изменить его классовые умения.

Когда игрок выбирает класс, поработайте с ним и продумайте, как он будет использовать умения и таланты этого класса на благо зла. Вы можете поменять некоторые ключевые слова, например, поменять для жреца смерти урон излучением на урон некротической энергией.

Раса: Злым может быть персонаж любой расы. Злая кампания может предполагать использование рас монстров, таких как гоблины или кобольды, или расы, чья история тесно связана со злом, например, гитиянки или блейдлинги. Однако расовые особенности этих существ, описанные в *Бестиарии* и *Бестиарии 2*, не сбалансированы для использования игроками и могут вызвать сложности при использовании в кампании. Вместо использования расовой механики из этих источников лучше взять готовую расу и выдать её за другую. Например, персонаж-гоблин может использовать механику полуросли, не меняя ничего кроме художественного описания. Чистокровный орк может использовать механику полуорка, а для гитиянки подойдут характеристики гитзерая.

Согласие игроков

Будьте осторожны, когда позволяете играть злыми персонажами. Многим неприятно играть злыми персонажами и принимать участие в играх, сфокусированных на таких персонажах. Игра Dungeons & Dragons это игра про героизм, где добро сражается со злом. Таким образом, злые персонажи переворачивают игру с ног на голову, и может получиться так, что зло победит, а добрые и благородные существа будут страдать.

Разрешив злых персонажей, постарайтесь учесть интересы всех игроков, и заранее удостоверьтесь, что всем участникам понравится направление вашей игры.

Управление злыми персонажами

Мало кто из Мастеров позволяет игрокам брать роли злых искателей приключений, и не зря. Уже один злой персонаж, вышедший из-под контроля, вызывает в группе трения. Если в такой ситуации ничего не предпринять, вся игра пойдёт под откос. Однако кратковременные использования злых искателей приключений и даже злых отрядов могут принести интересные ролевые и сюжетные ходы. При надлежащем планировании можно направить ход игры в нужное русло.

Совместная игра

Игра Dungeons & Dragons представляет вселенское противостояние двух сторон — добра и зла. Предполагается, что игроки будут сражаться за добро или, по крайней мере, будут склонны к этому. В какой-то мере это предположение основано на том, что лучшие игры по D&D всегда были про героизм, сотрудничество и отвагу. Приключения предполагают, что персонажи приложат свои дарования на устранение злодеев и чудовищ, исследование опасных мест и поиски сокровищ. Мировоззрение никак не мешает персонажу принимать участие в таких сценариях. Однако оно влияет на то, как именно он принимает участие в сценариях и на его желание проходить предложенные вами задания.

Основная проблема большинства игроков находится в том, что злое мировоззрение даёт разрешение на дурное поведение в игре. Вписав в графу мировоззрения «злой», игрок чувствует, что он уже не обязан работать на команду, и его личные интересы ставятся выше выдаваемых вами заданий. А когда сталкиваются противоположные мотивы, возникают конфликты, способные развалить отряд.

Злые персонажи могут быть эгоистичными негодяями, но практически всегда в их же интересах держаться рядом с другими искателями приключений. У отдельного искателя приключений мало шансов победить дракона или пережить встречу с бехолдером, но это не проблема для искателя приключений в группе с сильными союзниками. Даже злодеи понимают, что лучший способ выжить — это окружить себя единомышленниками.

Нужно всего лишь напомнить игрокам, что они ответственны не только за достижение своих целей, но и за связи, удерживающие отряд вместе.

Единство

Бывает, даже у отряда из законно-добрых искателей приключений происходят разногласия, если у всех персонажей разные мотивы. Не думайте, что у отряда из злых персонажей подобные проблемы решаются проще. У сильных и сплочённых отрядов есть чёткая миссия, в которой общая задача важнее личных мотивов. Другими словами, основное задание всегда важнее дополнительных заданий отдельных персонажей. Пока у отряда есть задачи, важные для всех его представителей, даже злые персонажи будут откла-

дывать личные цели ради достижения целей всего отряда. Используйте описанные ниже техники, чтобы игроки были сосредоточены на одной цели, будь у вас только один злой искатель приключений или целый отряд из них.

Позитивные связи

Самый сильный инструмент по достижению единства в отряде это убеждение игроков создать позитивные связи между своими персонажами. Пусть каждый игрок свяжет своего персонажа с как минимум одним другим искателем приключений из своего отряда. Придумав эти связи ещё на этапе создания персонажей, вы прочно закрепите их в личности и мотивации персонажей. Чем больше связей вы создадите между отдельными персонажами и большим заданием, тем меньше вероятность того, что они забудут о том, что они делают.

Хорошими вариантами связей являются близкое родство, влюблённость, долги, общие враги, долгая дружба и общая вера.

Общий враг

Злые персонажи набрасываются друг на друга, если посчитают потенциальными врагами. Если подозрения растут, предательства и измены со временем разрушат отряд. В дополнение к позитивным связям вы можете сплотить отряд, представив им врага, более опасного, чем враги, которых они видят среди себя. Если персонажам угрожает общий враг, у них не останется выбора кроме как сотрудничать ради выживания.

Этот общий враг должен быть злодеем кампании (смотрите на странице 43). Для создания персональной вражды вам следует создать личные связи между этим врагом (или врагами) и каждым искателем приключений. Например, в кампании, проходящей в Подземье, общим врагом могут быть тёмные эльфы или конкретный дом дроу. Или искатели приключений будут сражаться с культом Торога, демонического повелителя, или архидьяволом. Отряд искателей приключений с добрым мировоззрением тоже может стать мощной угрозой, возникающей время от времени, когда эти доброхоты будут браться за задания по уничтожению сторонников зла.

Покровитель

Связи и общие враги помогут сдерживать отряд злых искателей приключений вместе. Но иногда вам понадобится сильная рука, способная сплотить отряд, и вот тут-то вам пригодится их покровитель. Покровитель это персонаж, организация или сила, использующая искателей приключений как своих посредников в мире. Покровитель отправляет персонажей на миссии и либо вознаграждает их за успех, либо карает за неудачи. Покровитель может появиться в начале кампании, и в этом случае искатели приключений будут наёмниками или слугами. Покровитель может появиться позже, обратив внимание на искателей приключений уже после того как они себя проявят.

Для того чтобы идея с покровителем сработала, злые искатели приключений должны его бояться сильнее чем друг друга. Таким образом, покровитель должен быть сильным, опасным, и более злобным, чем искатели приключений. У него должны быть связи со всеми персонажами в группе, чтобы пресекать предательства. Для того чтобы принудить персонажей к действиям, покровитель может угрожать тем, кто им дорог (хороший вариант для искателей приключений без мировоззрения), потворствовать их зависимостям, до поры до времени не выдавать информацию о чём-то очень важном или оказывать помощь в кредит. Для повышения верности покровитель также может предлагать богатство, власть, славу и высокое положение.

Классический покровитель является главным злодеем, но в вашей группе это не обязательно. Ваш отряд может быть тайным подразделением доброго учреждения; сектой злого бога; или отделом организации, занимающейся свержением текущего правительства, отдельного политика, дворянина, торговца или чудовища, такого как дракон или живодёр разума. В некоторых кампаниях могут быть свои, особые покровители. Например, гитиянки могут служить Влаакит, а отряды из дроу могут работать на влиятельную жрицу.

Служение покровителю не должно быть постоянным. Скорее всего, игроки будут строить планы против своего нанимателя, и либо займут его место, либо получат независимость. Когда все работы будут выполнены, покровитель может исчезнуть из сюжета или стать обычным врагом, в зависимости от того, как будет проходить конфронтация с ним.

Злые приключения

«Я люблю искателей приключений. Они такие... вкусные».

—Ашардалон

Несмотря на то, что для командной работы злых персонажей требуется приложить дополнительные усилия, они по-прежнему остаются искателями приключений, и потому совершают практически те же деяния, что и герои. Они так же гонятся за сокровищами, исследуют руины и сражаются с чудовищами. Мировоззрение влияет не на то, *что* они будут делать, а на то, *как* и *почему*.

Разовые приключения

Из-за всех недостатков злых искателей приключений вы можете не захотеть тратить время и энергию на создание полноценной кампании. Вместо того чтобы создавать для таких персонажей полноценные приключения, вы можете провести разовые приключения, связанные с вашей основной кампанией.

Подземелье наоборот: Пусть игроки примут роли чудовищ. Игроки создают персонажей одной расы, такой как кобольды или гоблины, и начинают игру сразу в подземелье. Они исследуют, сражаются с чудовищами и устраивают ловушки на искателей приключений, находящихся на пороге их логова.

За сценой: Помогите игрокам создать подручных главного злодея кампании, желательно тех, с кем обычные персонажи ещё не встречались. Злые искатели приключений выполняют задания, создающие будущие приключения для обычных персонажей, например, убивают важную личность, крадут сокровище или срывают чей-то план. Закончив разовое приключение, заберите листы злых персонажей и используйте их как злодеев в следующих приключениях.

Мотивация

Ключевое отличие злых персонажей от добрых и не имеющих мировоззрения заключено в их мотивации поисков приключений. Злые персонажи вряд ли будут рисковать своими жизнями для спасения невиновных и не будут помогать нуждающимся за просто так. Традиционные зацепки приключений могут не сработать, поэтому вам нужно найти другие способы заманить игроков в сюжет.

Жадность: Награда за выполнение услуги должна перевешивать риск. Но даже в этом случае злые искатели приключений, скорее всего, возьмут больше, чем им было предложено. Например, они могут ограбить нанимателя или присвоить себе сокровища, не докладывая о завершении задания. Искатели приключений также будут выторговывать большую награду, так что вам следует начать со скромного предложения, а игроки пусть сами поднимают цену. Однако никогда не давайте персонажам награду авансом. Они должны получить приз по завершению задания, и когда они могут доказать, что дело сделано.

Готовьтесь к тому, что искатели приключений будут обманывать своих нанимателей. Не удивляйтесь, если персонажи вернутся с задания и ограбят город, который они только что спасли. Вам не следует сдерживать игроков, когда они отыгрывают свои роли. Развяжите им руки, и пусть творят что хотят — даже если это срывает ваши планы. Вместо этого продумайте последствия действий всех персонажей и измените сюжет так, чтобы он всё учитывал.

Месть: Обещание награды может сдвинуть злой отряд с места, но месть — более сильный мотиватор. Маловероятно, что злые персонажи простят обиду или не постараются отыграться за поражение. Не бойтесь вывести персонажей из себя — так вы лишь глубже затянете их в сюжет. Пусть находящиеся под вашим управлением злодеи будут агрессивными. Пусть они посылают на искателей приключений слуг и чудовищ. Игроки быстро найдут источник своих бед и бросят все ресурсы на устранение обидчика.

Власть: Злые искатели приключений обожают силу и власть. Поиски приключений дают им шанс получить новые уровни и найти магические предметы и прочее добро. Обещанная власть может потянуть отряд на приключения, хотя может и обратить персонажей друг против друга, если они начнут делить добытое.

Намёка на большую награду или прирост влияния должно быть достаточно, чтобы искатели приключений взялись за задание. Когда же придёт время выдавать сокровища, выдавайте их группами, чтобы избежать конфликтов. В качестве альтернативы можно предложить отдельным персонажам божественные и легендарные дары, а также элитное обучение.

Методы и последствия

У добрых и лишённых мировоззрения искателей приключений обычно лёгкая жизнь. Они могут устроить резню в подземелье и остановить нашествие чудищ, но между приключениями они обычно ведут себя хорошо. У злых персонажей нет таких гарантий. Их мотивации и методы достижения цели и делают их злыми. Они убивают, воруют, предают и совершают множество других мерзких вещей. Каждый раз, когда персонаж следует своему тёмному импульсу, вы должны определить, какие последствия будут у этого поступка.

Сопротивляйтесь искушению обрушить на них молот правосудия. Злые персонажи не были бы злыми, если бы не совершали дурные поступки. Вы ведь не запрещаете паладину рисковать своей жизнью ради спасения невинных, вот и вору не запрещайте лазать по карманам в переполненной таверне, а убийце — убивать в тёмном переулке. Пусть игроки играют, в пределах разумного. Грабёж города, убийство хозяина трактира, отравление торговца — всё это уместно, если подходит личностям персонажей.

Однако если искатели приключений слишком часто потворствуют своим тёмным желаниям, у этого должны быть последствия. Если часто устраивать засады на караваны, это привлечёт внимание властей или добрых искателей приключений. Убийство горожан спровоцирует поиски маньяка. Цивилизация не терпит преступников, и стремится избавиться от них.

Отслеживайте, что и где делают персонажи. Подумайте, как мир должен отреагировать на действия персонажей, и создайте подходящие ответные меры. Несколько схваток с праведными рыцарями и охотниками на ведьм собьют у игроков жажду к резне и насилию.

Злые персонажи не обязаны быть разрушительными и неконтролируемыми. Они могут быть скрытыми и коварными, проявляя свою склонность к злу только в особых ситуациях. Злые персонажи в первую очередь остаются персонажами, и их моральные изъяны могут проявляться множеством способов. Убедите игроков смотреть шире, избегать гротескных пародий на зло и относиться к своим персонажам как к комплексным личностям, пусть и нарушающим моральные законы.

Идеи приключений

Создать или адаптировать приключения для злых персонажей не так уж сложно. Так же как и герои, злые искатели приключений получают выгоду от уничтожения другого зла, поисков редких предметов и исследования опасных мест. Конечно, при этом их придётся мотивировать совсем другими вещами (смотрите выше «Мотивация»).

Следующие далее примеры сюжетов могут создать основу для новых приключений или же их можно вплести в существующие приключения для создания более мрачной атмосферы.

Амбициозный подлог

Для того чтобы заслужить милость дворянина, персонажи начинают очернять его врагов. Для этого они могут подтасовывать факты и совершать другие преступления. Однако совершив хотя бы одну ошибку, они всё испортят и обрушат на свои головы гнев знати.

Засада на караван

Искатели приключений узнают о караване, везущем сокровища и товары в далёкий порт. Напав, персонажи сталкиваются с вооружённой охраной, и должны будут сражаться уже за свою жизнь. Если персонажи победят стражу и захватят товары, они найдут необычный и ценный предмет, кража которого сделает их врагами кого-то очень сильного.

Кража сокровища

Узнав о дорогущем предмете у местного лорда, искатели приключений решают прокрасться в его замок. Если они прокрадутся мимо охранников и проникнут в сокровищницу, они найдут громадные богатства. На выходе же, когда они будут нести добытые сокровища, дорогу им перегородит единственный ребёнок лорда. Если искатели приключений убьют наследника, они обрекут на себя праведный гнев лорда, когда попытаются продать ворованные вещи, ныне выдающие в них убийц.

Набег на общину

Персонажи совершают набег за припасами, сокровищами или рабами. Быстрое нападение застаёт защитников врасплох и приносит победу. Немного погодя местный лорд нанимает добрых искателей приключений, чтобы они выследили злодеев до повторного нападения. Теперь персонажи должны или сразиться с преследователями или где-нибудь залечь.

Поиски злого храма

Стремясь обрести благоволение злого бога или тёмной силы, искатели приключений отправляются на поиски злого храма. Для этого они должны найти реликвию, освятить её в темноте и совершить жертвоприношение на воздвигнутом ими нечестивом алтаре.

Поиски отмщения

После того как некая организация, злодей или конкурирующий отряд, утёрли нос искателям приключений, те сразу начинают строить планы мести. Игроки понимают, что любое нападение на соперника лишь сильнее раздует конфликт, так что для полного устранения врага искателям приключений нужно уничтожить всё, что с ним связано или дорого ему.

Посев раздоров

Персонажи стараются дискредитировать правительство или руководящую личность. Они могут сеять раздор, разрушать здания, провоцировать бунты, совершать убийства, и при этом всячески скрывать свою причастность к происходящему.

Предательство героя

Известный искатель приключений узнаёт о талантах злых персонажей и нанимает их для восстановления справедливости или уничтожения злого чудища. Если они предадут своего нанимателя, и оставят его умирать, забрав сокровища, герой каким-то образом избежит смерти или вернётся нежитью. В любом случае, он будет гореть желанием отомстить.

Развращение героя

Искатели приключений убеждают известного героя принять сторону тьмы. Они могут убить его и превратить в нежить, использовать лесть или методично уничтожать всё, что дорого их цели, пока она не примет тьму.

Адаптация опубликованных приключений

Опубликованные приключения подразумевают, что персонажи будут добрыми или лишёнными мировоззрения, и на этом же основаны зацепки и задания. Такие приключения тоже можно использовать для злых персонажей, хотя и придётся изменить несколько вещей.

Компенсация: Увеличьте денежное вознаграждение за выполнение задания на 50—100 процентов, и вычтите эту сумму из сокровищ, выдаваемых по ходу приключения. Большая награда может послужить такой же зацепкой как желание помочь.

Инициатива игроков: Вместо того чтобы давать игрокам зацепки, пусть они сами отвечают за своё участие. Подземелье может содержать мощный магический предмет, необходимый одному из персонажей, важную подсказку, или общего врага искателей приключений.

Активные враги: Злые искатели приключений часто сбегают от своих нанимателей, не закончив задание. Для того чтобы это побороть, пусть враги активно нападают на персонажей, когда те начинают приключение. Пропущенные сцены используйте в качестве неожиданных нападений, чтобы вернуть игроков в сюжет.

Перебежки: Злые искатели приключений вполне могут посреди приключения перейти на сторону врага. Служение злодею может оказаться выгоднее помощи нанявшим их. Переметнувшись к противнику, персонажи могут совершать самые разнообразные миссии. В этом случае измените в пропущенных сценах внешний вид чудовищ (например, выдав гноллов за эльфов).

Разжигание войны

Искатели приключений узнают, что в замке, разрушенном племенем гуманоидов, утрачено ценное сокровище. Вместо того чтобы брать это место штурмом, они подговаривают напасть на это место вражеское племя. Они могут использовать похищения, атаки с расстояния и даже ложные обвинения в том, что дочь вождя сношается со всеми подряд. Однако небольшая схватка не привлечёт внимание захватчиков замка. Искателям приключений нужно разжечь полномасштабную войну с большими потерями. Только под большую шумиху можно будет исследовать руины, не привлекая ненужного внимания к себе.

Разорение могилы

Во время приключения персонажи узнают о реликвии Предвечной Войны, скрытой в могиле экзарха. Это место защищают девять ангелов. Для проникновения во внутреннее хранилище персонажи должны прорубиться сквозь охранников или пройти через несколько испытаний, а в конце сразиться с призраком самого экзарха. Если персонажи получат реликвию, призрак их проклянёт, и им придётся либо снять проклятье, либо умереть.

Разрушение храма

Искатели приключений уничтожают храм или святыню Эратис. Храмы славятся своими сокровищами, и потому являются идеальными целями для подлых негодяев. Они могут убить всех обитателей и сжечь святыню дотла. Естественно, так они создадут себе множество новых врагов, включая паладинов, жрецов и, возможно, даже ангелов Эратис.

Совершение злого ритуала

Персонажи находят тёмный ритуал и могут либо получить новые силы, либо обречь мир на страдания. Для завершения ритуала может понадобиться определённая фокусировка или жертва.

Убийство героя

Коварный злодей нанимает персонажей для убийства известного и всеми любимого героя. Персонажам нужно провести разведку, приготовиться и лишь потом приступать за дело. Естественно, убив жертву, они обрекают себя на месть её друзей, а наниматель не даст им убежище. Кроме того, ситуацию могут осложнить попытки воскресить убитого героя.

Убийство доброго существа

Персонажи ради забавы охотятся на добрых существ, получая какие-то части их тел или забирая их сокровища. Подходящими целями могут послужить металлические драконы, добрые фейские существа, такие как единороги, и слуги добрых богов.

Темы кампаний

«Этот мир, боюсь, перестал быть полезным».
—Эмирикол Хаотичный

У кампаний со злыми персонажами обычно мрачная тематика, связанная с одной из трёх ипостасей зла: доминированием, развращением или уничтожением (смотрите главу 1).

Приведённые темы могут стать костяком новых кампаний или же их можно смешать с существующими темами для создания более мрачной атмосферы.

Богоубийство

Убийство бога это выдающийся поступок, и мотивы на его совершение могут быть не только у злых искателей приключений. Злые боги, например, могут стараться уничтожить мир или нанести ему непоправимый урон. Чтобы придать такой кампании зловещий оттенок, злые искатели приключений могут вознамериться украсть у богов их силу или уничтожить их просто ради забавы. Боги — одни из сильнейших существ, так что для их уничтожения нужно будет хорошо приготовиться.

Персонажи большую часть своей карьеры сражаются со слугами богов, заключают договора с тёмными силами ради новой мощи и отправляются в самые опасные места для сражения с исключительными врагами. В конце кампании искатели приключений могут встретить врага лицом к лицу в его домене или стравить между собой несколько богов.

Завоевание

Тема завоевания не ограничена какими-либо мировоззрениями. В такой кампании персонажи стремятся захватить и удерживать власть. У них может быть цель получить власть на время, они могут погрузить мир в войну, чтобы создать новую тёмную империю, либо же они могут пойти дальше, нацеливаясь на Астральное Море, Бездну или иной план, чтобы создать свой собственный мир.

Персонажи тратят большую часть своего времени на накопление мощи, создание армий и войну с соседями. Зачищая захваченные территории, они ищут оружие и ритуалы, способные помочь в борьбе с врагами, и участвуют в переговорах, создавая союзы с другими странами и организациями. Если ход кампании выливается на другие планы, искатели приключений могут создать в мире природы обширную сеть, подпитывающую удары на другие миры.

Зло против добра

Персонажи олицетворяют попытки зла одержать верх над светом. Возможно, в недавнем конфликте добро отбросило зло, и теперь персонажи должны восстановить равновесие. Или возможно, у игроков чудовищные персонажи, стремящиеся нести горе и страдания всем на своём пути, пока не появится сила, способная их остановить.

В начале такой кампании персонажи могут строить мерзкие планы и дурными деяниями ослаблять добро. Накопив силы, они обнаружат более опасного противника, которым может оказаться как отряд героев, так и слуги богов. Такая кампания, скорее всего, закончится столкновением персонажей с главной и доминирующей силой добра.

Зло против зла

Такая кампания сталкивает злых искателей приключений со злыми же противниками. Так как зло склонно к саморазрушению, оно оборачивается само против себя, если не может распространяться дальше. Возможно, зло уже победило, и в мире нет ни огонька света, и злые персонажи становятся последней надеждой перед угрозой полного и всеобщего уничтожения. В качестве альтернативы, искатели приключений могут быть агентами тёмной силы или слугами тёмного бога, ищущими как победить врагов своего покровителя. В любом случае, они будут антигероями, и от их усилий будет зависеть, выживет мир или погибнет.

Уничтожение мира

Многие кампании сосредоточены на спасении мира от катастрофы. Однако можно создать кампанию, в которой искатели приключений будут приближать конец света. Персонажи могут быть активными инструментами в деле разрушения мира — они могут стравливать богов, помогать предтечам или призывать древнее зло — а могут быть всего лишь пешками во вселенской игре безумного бога по уничтожению Творения.

Вне зависимости от их роли, перед персонажами будет целый мир, а силы добра и зла будут сопротивляться их попыткам всё уничтожить. Если искатели приключений занимают активную позицию, они могут обратиться за помощью к зловещим силам, таким как демоны или слаады. Искатели приключений-пешки наоборот, будут удивлены, когда такие существа появятся и предложат свою помощь. В конце персонажи умирают, выполняют свою задачу или передумывают и пытаются теперь остановить запущенный ими же катаклизм.

Прочие темы кампаний

Для адаптации тем кампаний из *Руководства Мастера* (страницы 134—136) пересмотрите награду и то, как вовлекаются искатели приключений. Если вам нужна простая игра с малым повествованием, попробуйте провести «Еженедельное подземелье», в котором минимально воздействие мировоззрения. Тему «Великая миссия» тоже легко использовать. Главное убедитесь, что поставленная цель совпадает с интересами персонажей. Например, искатели приключений могут отправиться на поиски *Книги мерзкой тьмы*, исследовать руины Баэл Турата, или идти войной на металлических драконов, служа Тиамат.

Даже тему «Главный злодей» можно приспособить для злых персонажей. Например, злой отряд может из принципа противостоять демоническому повелителю или сражаться с архифеей Страны Фей. Вы не обязаны давать злодею божественную мощь. Персонажи могут охотиться на просто золотого дракона, подчиняющего своей воле население долины Нентир.

«События мирового масштаба», «Сбывающееся пророчество», «Битва богов» и «Угроза предтеч» скорее всего пройдут для злых персонажей так же как и для добрых. Например, многим злым искателям приключений нравится мир такой, какой он есть. Так что если из Дальнего Предела будет надвигаться угроза, или в Стихийном Хаосе проснётся злодей-предтеча, даже злые искатели приключений объединятся с добрыми, чтобы предотвратить нарушение баланса. Кроме того, пророчествам безразличны добро и зло. Они втягивают участников с обеих сторон. В конце концов, даже боги в стародавние времена отбросили моральные различия и объединились перед лицом общей угрозы. Даже Зехиру не нужен мир, в котором Скованный Бог будет гулять на свободе. И его смертные слуги могут оказаться бок обок с приверженцами Бахамута в битве с культом Старшего Стихийного Средоточия.

Как видите, злые персонажи тоже могут быть защитниками своих идеалов. Несмотря на использование отличных и, возможно, тревожных методов, они тоже могут преследовать цели, обычно приписываемые героям. Нужно лишь скорректировать обстоятельства сюжета, чтобы мотивация персонажей не противоречила целям кампании. Таким образом, даже рабы тьмы могут интересно развивать сюжет.

Примеры кампаний

«Вас послал этот жирный вывалянный в дерьме неудачник, Повелитель Мух? Если да, то должна сказать вам — вы способны на большее».

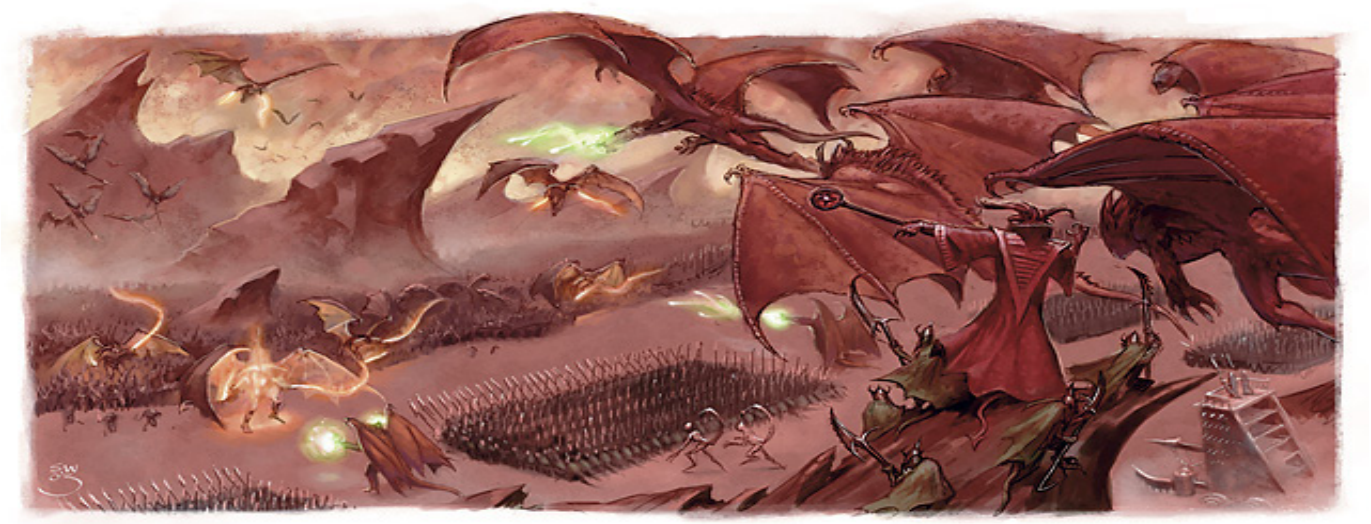
—Гласия

Самый эффективный способ использования элементов мерзкой тьмы это постепенное вплетение их в уже идущую кампанию, чтобы зло росло по ходу приключения. Странное поведение в боевых сценах, зловещее окружение, или смертельная болезнь могут показать постепенное склонение в сторону зла, которое не покажется перебором. Нужно всего лишь использовать мерзкую тьму для акцентирования угроз и усиления компонентов основного сюжета. В этом случае мерзкая тьма сохраняет свою силу и напоминает игрокам, за что именно они сражаются.

Представленные примеры кампаний могут послужить основой для кампаний о мерзкой тьме. Вместо досконального описания всех событий приводятся лишь мысли о том, что может происходить на каждом из этапов развития персонажей. Используйте эти примеры как каркас для создания своих собственных приключений.

Война за ад

За лесть и раболепство архидьявол Вельзевул получил проклятье от Асмодея. Естественно, он заслужил



его за участие в разжигании Расплаты Ада, в которой этот архидьявол возглавил мятеж против Асмодея. Если бы не предательство Гериона, Вельзевул мог бы стать верховным правителем Девяти Адов. Но вместо этого он скован в теле слизняка. Заключив союзы с демоническими повелителями, и накопив за долгие годы силы, Повелитель Мух готов вернуть свой пост и продолжить работу, начатую давным-давно.

Героический этап: Что сверху, то и снизу

Эта кампания начинается с убийства. Персонажей призывают расследовать его, потому что жертва была важной личностью (местным дворянином, торговцем, жрецом или волшебником). За первым убийством следуют другие, и во всех случаях это важные личности. Приложив усилия, искатели приключений узнают, что все жертвы были тайными последователями Асмодея, и к их убийству причастен злобный культ Шестипалой Руки, посвящённый демоническому повелителю Граз'зту.

Вскоре после того как персонажи победят культ Руки, появятся новые культисты, которые выпустят жутких демонов, способных устроить в поселениях настоящую бойню. Разобравшись и с этой угрозой, искатели приключений узнают, что сторонники Граз'зта замышляют очистить эти земли от влияния Асмодея. В серии мерзких сюжетов персонажи вникают в суть дела и узнают о связи между Шестипалой Рукой и дьяволопоклонником по имени Руэл.

Выследить Руэла не так-то легко. В конечном счете, искатели приключений узнают, что он обитает в разрушенном замке. Пробиваясь через чудовищ и опасности, искатели приключений нападают на замок и схватываются в ужасной битве с Руэлом. Перед смертью Руэл взывает к Повелителю Мух, умоляя о спасении. Это даёт понять, что во всём может быть замешан архидьявол, и намекает на то, что в Девяти Адах назрели внутренние конфликты.

Этап совершенства: Затянутые во тьму

Усилия персонажей не проходят даром. Чувствуя опасность, грозящую отцу, Гласия видит возможность продвинуться самой. Архидьявол отправляет её воплощение в облике Ашари, жрицы Йоун, чтобы нанять искателей приключений. Ашари заявляет, что её богиня опасается беспорядков, назревающих в Девяти Адах. Она просит персонажей отправиться на расследование в Сигил при помощи вручённого ей предмета. Ашари советует поговорить с Шемешкой Мародёром, опасной, но обладающей большими связями раавастой (*Справочник планов*, страница 136), почти наверняка обладающей нужной информацией.

Достигнув Сигила, персонажи узнают, что Шемешку найти не так-то просто, а вот неприятности — легко. Они запутываются и сходят с пути каждый раз, когда подбираются близко к этой неуловимой демонице. Во время путешествий по Сигилу и после них искатели приключений узнают, что в Бездне к войне готовятся демонические орды, что ответственным за это может быть Граз'зт, и что архидьявол Бел осадил один из городов ада Дис.

Обстановка накаляется, когда искатели приключений всё же находят Шемешку, которая рассказывает о заговоре против Асмодея. Если переворот удастся, возможно, расколоты будут сами планы. Раавастa объясняет, что только Асмодей может контролировать тьму, сдерживаемую в его рубиновом скипетре. Если эта реликвия попадёт в чужие руки, она может заново начать Предвечную Войну. В конце Шемешка рассказывает (естественно, за соответствующую плату), что Герион планирует убить Гласию и захватить её владения. Это должно достаточно ослабить Лорда Нессуса, чтобы враги смогли его сместить.

Этап совершенства заканчивается на том, что искатели приключений устремляются в Девять Адов, чтобы спасти Гласию от нападения Гериона. Персонажи должны проникнуть в Девять Адов, сразиться с полчищами дьяволов и достичь дворца архидьявола, где им устраивает ловушку Герион и его головорезы-юголоты. Как только искатели приключений побеждают Гериона, до них доходит слух, что демоны вторглись в Авернус.

Эпический этап: Сражение за Баатор

Большую часть эпического этапа занимает война в Девяти Адах, и искатели приключений должны решить, какую сторону они примут.

В начале эпического этапа Граз'зт и меньшие демоны сокрушают Тёмную Восьмёрку (группу дьяволов преисподней) и разбивают войска Бела с тыла. Диспатер на какое-то время воодушевляет своих защитников, но они ослаблены осадой Бела, и исход битвы выглядит предрешённым.

Вне зависимости от того, была ли убита Гласия, Вельзевул успешно обвиняет в её смерти Левистуса, что довольно просто, так как архидьявол Левистус в далёком прошлом убил Бенсозию, супругу Асмодея. Асмодей в ярости приказывает уничтожить Левистуса, а Вельзевула и Мамона отправляет поддержать оборону Диса. Тем временем Белиал рассказывает о тайном проходе в город, и демоны врываются внутрь. Дис оказывается разгромлен до того как пришла помощь. Когда приходит Вельзевул, он, Белиал и Граз'зт объединяют войска, заставляют присоединиться к себе Маммона, и выступают против повелителя Девяти Адов.

Во время всего этого искатели приключений не сидят без дела. У них есть несколько потенциальных покровителей: Гласия, Асмодей или Вельзевул. В зависимости от выбора союзников искатели приключений оказываются затянуты в сюжет. Они могут завоёвывать или спасать Дис, отвлекать на себя демонические орды, спускающиеся в недра Девяти Адов, или предложить помощь Вельзевулу в его предательстве.

В идеальном варианте искатели приключений объединяют Левистуса и Мефистофеля (правители самых холодных слоёв Девяти Адов), чтобы отбросить повстанцев и восстановить порядок в Девяти Адах. Однако если персонажи совершат слишком много ошибок, Асмодея сместят, а его место займут совсем другие силы. Последствия таких событий предстоит придумать вам.

Голод Червя С Девятью Языками

Расположенные на окраине цивилизации огни гаснут один за другим во тьме, воплощением которой стал военачальник Кортак Маал.

Слухи о Маале ходят самые разные. Говорят, что он сын одновременно орка, ведьмы и демона. Другие говорят, что он — единственный выживший сын покойного короля Элидира, и он проклят на то, чтобы в облике неупокоенного ходить по земле и уничтожать все следы империи Нерат. Есть мнение, что это всего лишь атаман разбойников, окруживший себя ложью для устрашения, и бесчисленными войсками.

В любом случае, Кортак Маал не знает поражений, и никакая сила не может остановить и даже замедлить его. С этого места и начинается эта кампания.

Героический этап: Вторжение в долину Нентир

Обещания славы и богатств, а может, и желание защитить родину, побуждают искателей приключений отправиться в долину Нентир (описана в *Руководстве Мастера*), куда направляется и вражеское войско. Сбор ополчения ведётся в городе Фолкрест, и все герои этих земель собираются в одно войско, чтобы отбросить противника.

По дороге персонажи набредают на разграбленную деревушку, заполненную гниющими трупами и ползающими падальщиками. Исследование даёт понять, что не все пали от меча. Следы, уходящие из деревни, указывают на то, что кто-то из жителей сбежал.

Пройдя по следам, искатели приключений выходят к старым развалинам, где орки-разведчики, служащие военачальнику Маалу, хранят свою добычу. Сражаясь с орками, персонажи замечают необычный вид и поведение врагов. Когда этих орков убивают, из их корчащихся трупов выскальзывает что-то крохотное. Похоже на то, что эти орки заражены паразитами тсочар (смотрите в 4 главе). Ослабленные пленники тоже заражены этими паразитами, что видно по их необычному поведению и мутациям.

Исследование руин позволяет найти подземный комплекс, заполненный вонючими и корчащимися чужеродными существами. В конечном счете, искатели приключений входят в похожий на храм зал, скрывающийся глубоко внизу. Глинистые стены здесь покрыты чужеродной резьбой и письменами о Черве С Девятью Языками. Во время исследования куполообразной комнаты из тьмы вырываются мерзкие чудища.

Если персонажи выживают в схватке, они прибывают в Фолкрест как раз вовремя, чтобы принять участие в защите долины. После этого герои выполняют задания по сражению с полчищами врагов, включая схватки с вражескими полководцами.

Героический этап заканчивается участием персонажей в огромном сражении с вторгшейся армией. Их присутствие на поле боя позволяет защитникам долины отогнать врага, по крайней мере, на какое-то время. Однако победа даётся большой ценой, потому что искатели приключений находят новых корчащихся червей — и не все они вылезли из врагов.

Этап совершенства: Зло внутри

Дав отпор войскам, угрожавшим долине Нентир, искатели приключений могут исследовать необычный феномен и тех особей, которых им удалось найти. После многочисленных неплодотворных исследований персонажи получают всего лишь одно имя: Ури Тантовари. Этот оккультист и известный специалист по странным вещам исчез в горах Рассветного Горна при неизвестных обстоятельствах. Не имея других зацепок, искатели приключений отправляются на поиски Тантовара.

По дороге у игроков будет несколько шансов предпринять другие приключения. Каждое из них немного приоткрывает завесу на то, что случилось с Тантоваром. Похоже, что он со спутниками пропал во время исследования пульсирующего света в холмах. В конечном счете, искатели приключений получают информацию, необходимую для нахождения нужного места, где они и находят существо, ранее бывшее Эрин, одной из спутниц Тантовара. Изменившаяся внешне до неузнаваемости, она собрала вокруг себя несколько чудовищ-союзников и начала совершать набеги на окрестные земли. Победив её, можно узнать, что случилось с Тантоваром: он нашёл свет, но потом была вспышка и он исчез.

Зайдя в этот тупик, персонажи возвращаются в долину Нентир, где они обнаруживают, что регион захлестнула болезнь, пришедшая с запада. Безумие и мутации охватили всех, кто вступал в контакт с болезнью. Старые знакомые, известные по войне, умоляют искателей приключений найти лекарство. Дальнейшие исследования показывают, что болезнь связана с паразитами, которых намеренно распространяют культисты.

Этап совершенства заканчивается нападением персонажей на крепость культа, сражением с чужеродными захватчиками и устранением источника заражения.

Эпический этап: Возвращение учёного

Уничтожение культа останавливает болезнь, и искателям приключений повсюду в долине поют хвалы. Однако вскоре до них доходят жуткие новости: Кортак Маал вернулся, возглавляя ещё большую армию. Разведчики сообщают, что под знамёнами военачальника идут искажённые мутанты с когтями, ставшие полными рабами своего повелителя. Если уничтожение культа остановило болезнь, возможно, убийство военачальника уничтожит жуткое воинство.

Теперь, на эпическом уровне, персонажи без проблем доберутся до злодея. Сделав это, они узнают, что он занят открытием щели в Дальний Предел. Когда портал раскрывается, персонажи узнают, что Кортак Маал это Ури Тантовар, вернувшийся, чтобы продемонстрировать миру своего подлинного хозяина, Червя С Девятью Языками.

После того, как искатели приключений победят Тантовара, они должны будут разобраться со щелью. У них будет возможность запечатать её на время. Однако для полного закрытия искателям приключений нужно исправить ткань пространства и времени. Для этого они должны отправиться в затерянный домен Шом (*Справочник планов*, страница 107) и найти печать творения, способную исправить причинённый урон. В случае неудачи Девятиязыкий Червь, Мак Туум Нгата, гарантированно вырвется на свободу.

Путешествие в Шом опасно и требует долгого похода по Астральному Морю. По дороге отряд должен будет сражаться с пиратами гитиянками, искажёнными кошмарами и древними отродьями. В конечном счете, искатели приключений находят Шом и могут исследовать его пустыни в поисках прославленного Потерянного Города, где они и заберут печать у охраняющего её дракона бедствий.

Заполучив печать творения, персонажи должны срочно вернуться к порталу в мире природы. Как только они прибывают, Мак Туум Нгата срывает оковы и вырывается в этот мир. Пока искатели приключений совершают ритуал, раскрывающий силу печати, им придётся отбивать атаки чудовища со щупальцами, пробирающегося в реальность.

Кампания закончится изгнанием древнего зла или смертью персонажей, пытающихся это сделать.

ГЛАВА 3

Мерзкие сцены

«Во время многочисленных приключений я встречал самых нечестивых существ, и происходило это всё в самых рисковых и опасных обстоятельствах. Я был в Бездне, но демоны не выпили мою кровь и не пожрали плоть. Я был в галерее Старого и видел стены, выложенные черепами тех, кого он убил по дороге к власти. Я видел пламя Девяти Адов, видел мельком невероятные просторы Дальнего Предела и спускался на нижние планы, чтобы потягаться силами с самим Хаосом. И каждый раз я был поражён разнообразием того, что смертные нарекают злом, и любовался миллиардами жутких форм. Хоть эта книга и оказалась бесценной в моих попытках поработить богов, не говоря уже о моих магических изысканиях, боюсь, она не сможет описать, насколько тени делают мир темнее».

—Загиг Ирагерне

В МИРЕ ЕСТЬ МЕСТА, где совершались чудовищные поступки, участки, где законы природы искажены и вывернуты злобной магией. Эти затенённые места несут на себе печать распространения меркой тьмы, и, запачкавшись раз, они редко очищаются.

У искателей приключений много возможностей найти такие места. И в подземных комплексах и в разрушенных городах герои сражаются со слугами зла. И на летающих горах и на перепаханных полях сражений отважные герои бросают вызов врагам в их же логовах, и воочию видят, что случится, если однажды они не смогут победить.

Эта глава представляет множество инструментов, способных помочь вам показать влияние зла, включая злобную местность, проклятья, болезни, ловушки и опасности. Здесь же приведены подсказки и советы по созданию сцен с поистине злыми противниками.

Создание мерзких сцен

«Путь к власти полон трудностей. Всегда найдутся доброхоты, считающие своим долгом сорвать твои планы. И таких врагов нет смысла устранять, ибо убийство каждого лишь делает тебя угрозой, и придут другие, желающие продолжить начатую на тебя охоту. В сущности, уничтожение искателей приключений даже вредит твоим долгосрочным планам, так как отнимает драгоценное время.

С такими врагами не надо бороться напрямую. Их нужно заманивать на поле боя, подготовленное для уничтожения таких вот героев. Мне в этом прекрасно помогает моя гробница. Герои считают, что я там сижу и жду свою смерть. На самом деле меня даже рядом нет. Я доверяю помещённым туда ловушкам и стражникам, заманивающим и уничтожающим расхитителей. Так я могу заниматься своими делами, не отвлекаясь на всякие мелочи».

—Ацерерак

В приключениях часто происходят сражения со злом, будь то битвы с гоблинами в Шраме Хаоса или нападение в Подземье на Катакомбы Дроу. В кампаниях D&D часто встречаются злые чудовища в опасном окружении. Каждое выполненное задание это отпор силам тьмы, направленным против цивилизации, добра и самого мира. Но злые существа в зловещих местах не делают сцены мерзкими.

Мерзкая сцена это не просто сражение с орками, грабящими деревню, и это не уничтожение некроманта, поднимающего армию нежити, и даже не убийство дракона в его же логове. В таких сценариях встречаются посланцы мерзкой тьмы, но сцена не будет мерзкой, если в ней нет гнусности, резко выделяющей её из общего ряда.

Например, орки могут напасть на деревню ради пленников, которых принесут в жертву для призыва воплощения Груумша, которое будет запугивать окрестные земли. Некромант для увеличения количества доступных для оживления мертвецов может напустить на поселение магическую чуму.

Во всех приведённых примерах злодеи преследуют жуткие цели, заканчивающиеся так дурно, что они однозначно меняют мир к худшему. Создание нежити — злой поступок, но убийство живых для создания нежити это уже мерзко. Набег на деревню с последующим её сожжением — зло, но подвергание живых пленников невыразимым кошмарам — мерзко. Одним словом, такие сцены демонстрируют мерзкую тьму в действии, и показывают зло как активную и разрушительную силу.

Основы мерзких сцен

Все сцены опираются на тот факт, что если цель интересует хотя бы две стороны, возникает конфликт. Кто-то старается выполнить свою задачу, но видит, что его усилия срывает противник. Орки охраняют храмовый проход от чужаков, а искатели приключений должны пройти через этот храм, чтобы найти Усыпальницу Аполлиона. Решение конфликта является ключевым моментом сюжета сцены.

В этом плане мерзкие сцены не отличаются от обычных. И там и там искателям приключений противостоят враги. Однако мерзкие сцены отличаются характером задачи, методами её выполнения, противниками, окружающей средой, риском и последствиями провала. Все эти элементы используют основные задачи зла: доминирование, развращение или уничтожение.

Создание мерзкой сцены или преобразование существующей сцены в мерзкую требует изменения описанных выше элементов, чтобы они демонстрировали одно из проявлений зла. Не обязательно использовать все элементы, но использовав хотя бы один или два, вы создадите совершенно иную атмосферу для боевых сцен.

Задача

Основанные на конфликте боевые сцены создаются взаимно исключающими задачами. Проще всего сцена делается «более злой» изменением цели противников на те, что совпадают с одним из основных проявлений зла. Ниже приведены советы по добавлению задачам противников элементов доминирования, развращения и уничтожения.

Доминирование

Задача по распространению зла в какой-то мере уже попадает в категорию доминирования. Это может быть простое завоевание, в котором злодей получает контроль или власть над жертвами, или что-то более сложное, как в случае если противник искушает персонажа игрока или кого-то иного совершить злой поступок. Если противник преуспеет, зло получит над целью контроль.

Пример: Слуги живодёра разума похищают несколько невинных горожан, объявив их Ключами Снов, личностями, способными при должной мотивации открыть портал в Дальний Предел. Когда искатели приключений схватятся с иллитидом, они узнают, что жертвы уже сосредоточились на своей задаче, и единственный способ оставить портал закрытым — это убить их.

Развращение

В развращающих сценах злодеи увеличивают существующее зло или усиливают хватку тьмы на существе, предмете или месте. Первоначальное заражение уже состоялось, так что злодеям остаётся только увеличить влияние зла. В простых развращающих сценах цели чётко видны, как в случае злобного культиста, совершающего ритуал, вызывающий новых демонов из разрыва реальности или распространяющий болезнь за пределы уже заражённой деревни. Более комплексные сцены развращения часто фокусируются на зле в искателях приключений или мастерских персонажах, чьи искушения не всегда видны с самого начала.

В лучших сценах развращения цели становятся понятны только в середине, а то и вовсе в конце. Искатели приключений могут считать, что сражаются с одним врагом, а потом они узнают, что враг совсем другой, и он гораздо опаснее. В отличие от сцен доминирования, которые обычно прямолинейны, сцены развращения могут и должны быть утончёнными, с далеко идущими последствиями.

Пример: Суккуб убивает личность, важную для персонажа игрока, и прикидывается ей, чтобы подобраться ближе к этому искателю приключений и склонить его к тьме. Этому мастерскому персонажу следует быть супругом, любовником, родителем или наставником. Суккуб остаётся под прикрытием много лет, медленно влияя на персонажа игрока, убеждая героя выполнять странные задания с волнующими последствиями. Когда суккуб проявит свою истинную природу, искатель приключений должен быть потрясён и растерян, так как непонятно, где был дьявол, а где — ныне мёртвый друг.

Уничтожение

Простое намерение убить или уничтожить персонажей игроков не делает сцену сценой уничтожения, но многие сражения спровоцированы именно этой мотивацией. Для того чтобы сцена была поистине мерзкой, цель уничтожения должна быть доброй, невинной и чистой. Задачей должно быть уничтожение или осквернение само по себе. Это бессмысленное насилие, исполняемое существами настолько поглощёнными злом, что они не могут действовать иначе. Сцены уничтожения легко создавать, потому что нужно всего лишь определить, что именно зло хочет уничтожить. Сложность можно придать, отсрочив уничтожение. Простой сценой уничтожения может послужить демон, устроивший резню в городе, а примером сложной сцены послужит культ смерти, совершающий ритуал, призывающий Атропуса, Рождённого Мёртвым Мира, очернить небо и оборвать многие жизни.

Пример: Безумные последователи Джуиблекса, Безлицего Князя, проникают в пограничное поселение. Для создания слизи, которой они поклоняются, они выпускают на улицы гадкую болезнь. Когда заражённый умирает, его труп становится слизью. Эта сцена сталкивает искателей приключений с культом. Если они уничтожают культ, они узнают, что лекарства нет.

Тактика

Задачи создают основу мерзкой сцены, давая понять, о чём она будет. Задача важна, но если вы не продемонстрируете зло существа, сцена будет сыграна как обычная. Ключом ко всему является тактика.

Что и как будет делать существо, передаёт зло сильнее, чем любой другой аспект сцены. Действительно злые существа вряд ли будут сражаться честно. Они могут использовать отвлекающие заклинания или действовать так, как игроки никогда бы не стали. Вы можете продемонстрировать мерзкие наклонности существа следующими способами:

Добивание умирающих: Мерзкое чудовище потратит время на убийство того, кто и так уже умирает. Мерзкий призрак наверняка задержится и добьёт искателя приключений, если сможет так создать нового призрака. Хоть это и ценная тактика для мерзких чудовищ, вы не должны ей злоупотреблять.

Остаточные эффекты: Сцена с мерзким чудовищем должна надолго впечатлить игроков. Это может быть просто шрам или незаживающая рана, или полноценная болезнь или проклятие (смотрите на странице 29). Во время продолжительного отдыха после таких сцен искатели приключений могут страдать от кошмаров или страха того, что чудовище в любое время вернётся.

Отвлекающие эффекты: Вы можете описывать таланты чудовища так, чтобы продемонстрировать его мерзкую природу. Вы можете описать звуки кричащих душ, когда чудовище атакует огнём. Персонаж, получивший урон психической энергией, может видеть образы любимых людей, умирающих в жутких муках. Мерзкими можно сделать даже атаки оружием, описав, как злодей метит в чувствительные места, пытаясь искалечить персонажа игрока.

Предательство: Мерзкие чудовища могут использовать союзников для получения преимуществ. Они убивают союзников, чтобы расчистить путь до искателей приключений, или используют таланты, приносящие в жертву раненых союзников для причинения урона искателям приключений или залечивания своих ран. Например, только что вызванный демон может перед нападением на персонажей игроков убить того, кто его призвал.

Противники

Очевидно, что для мерзких сцен хорошо подходят злые существа. Важно лишь использовать именно тех существ, которые наверняка могут добиваться поставленных перед ними в сцене целей. При подборе противников всегда помните об истории существ, их месте в мире и о том, за что они сражаются. Демоны хорошо подходят для сцен уничтожения. Дьяволы успешны и в развращении и в доминировании. Хоть всегда есть исключения, большинство орков предпочитает разрубать врагов, а не склонять их к злу и не взращивать ростки уже посеянного зла. А вот ночная карга посчитает, что искателей приключений нужно не убивать, а взять в плен, чтобы позже изъять у них души для каких-то своих гадких целей.

В мерзких сценах встречаются не только злые существа. Иногда добрые или лишённые мировоззрения существа в мерзких сценах могут создать для игроков более неожиданные ситуации. Золотой дракон внушает ужас, если он одержим демоном или сведён с ума злым сокровищем, лежащим среди его добра.

Не забывайте принимать в расчёт таланты чудовищ. Ищите сильные комбинации, способные бросить вызов игрокам. Например, если у вас есть чудовище, причиняющее дополнительный урон целям, предоставляющим боевое превосходство, обязательно включите других существ, которые могут изумлять, сбивать с ног или удерживать, чтобы дополнительный урон причинялся чаще. Хорошо подходят чудовища, распространяющие болезни, вытягивающие исцеления, создающие союзников из мёртвых искателей приключений и причиняющие эффекты, длящиеся после завершения сцены.

Ну и наконец, выбор чудовищ должен усиливать повествование сцены. Чудовища должны определять или влиять на цель сцены и придавать злому сценарию соответствующее настроение.

Окружение

Вы можете улучшить мерзкие сцены, проводя их в запоминающемся окружении, перекликающемся с задачами сцены. Хорошее окружение может предложить персонажам игроков способ достичь цели не просто перебив всех врагов. Окружение может добавить сложности или предложить необычный способ победить врагов, а может и наоборот, послужить врагам.

Окружение мерзкой сцены не обязано быть пропитано злом. Подойдут также осквернённые храмы, странные лаборатории и порталы в инородные миры. Не упускайте места, где может стремиться укорениться зло. Мерзкая тьма не ждёт, когда герои придут и выкорчуют её, это активная и агрессивная сила, постоянно стремящаяся распространить своё влияние на все планы существования. По этой же причине такие сцены могут происходить в исконно добрых местах. Лечебницы, храмы добрых богов, идиллические поселения, рощи друидов, склепы павших героев, капитулы рыцарей, и другие подобные места могут стать прекрасным окружением для мерзких сцен.

В целом, окружение должно делать три вещи: определять задачи, намекать на цели врагов и усиливать угрозу, исходящую от мерзкой тьмы. Сражение с орками на голой скале будет для игроков обыденным. Обнаружение племени орков, вторгшегося в священный для Кореллона лесной уголок, поражает, а последствия неудачи будут просто неприемлемыми.

Последствия

Если искатели приключений не смогут победить врагов, представленных в мерзкой сцене, мир должен стать хуже. Сцена, происходящая вокруг призыва демона, может вылиться в резню, которую этот демон устроит в ближайшем поселении. Если не остановить гоблинов, копающих под Хижиной Лечения, последняя может провалиться под землю.

Пусть игроки с самого начала знают об этих последствиях. Вы можете прямо объявить их, а можете намекнуть на них в предыдущих приключениях и сценах. Так вы сделаете задачу по остановке зла приоритетной.

Если искатели приключений не смогут помешать злу, вы должны быть готовы к последствиям. Постарайтесь не отступать от намеченных планов, даже если придётся не воспользоваться интересным мастерским персонажем или важным местом. Катастрофический провал может спровоцировать будущие приключения и дать выжившим персонажам игроков мощную мотивацию для исправления того, в чём они частично виноваты.

Мерзкая местность

«Подземелья — идеальное воплощение жестокости. Они существуют лишь для одного — убивать. Как это мило!»

—Иггвильв

Описанная здесь местность дополняет фантастическую местность, представленную в приложении «Особенности местности» к книге *Rules Compendium*. Эта местность показывает многочисленные проявления зла, но для мерзких сцен подойдут и другие виды фантастической местности, такие как окровавленные камни и осквернённая земля.

Адское Пламя

Адское Пламя это редко встречающийся огонь, созданный энергией мучаемой души. Это мерзкое пламя, встречающееся практически исключительно в Девяти Адах, неуправляемо горит в областях, где собираются души.

Эффект: Каждый раз, когда существо, не являющееся дьяволом, входит в клетку с Адским Пламенем или начинает в ней ход, оно получает продолжительный урон огнём и психической энергией 5 за каждый этап (спасение оканчивает). Если это существо ранено, урон увеличивается на 5. Кроме того, каждый раз, когда существо получает урон от Адского Пламени, оно до начала своего следующего хода не может совершать провоцированные и немедленные действия.

Использование: Адское Пламя часто встречается в Девяти Адах и редко в других местах. Дьяволопоклонники и те, кто служат Мефистофелю, могут знать, как создавать Адское Пламя, и они защищают им свои логова.

Вместилище личинок

Среди многих преступлений, числящихся за ночными каргами, худшим является то, что они крадут души из Царства Теней. Они превращают свои жертвы в извивающиеся личинки, наполняют ими сумки и ускользают, пока их не поймали. Ночные карги используют эти личинки в своих тёмных ритуалах и в качестве валюты в сделках с демонами и дьяволами.

Эффект: Вместилище личинок это пространство 2 на 2 клетки, являющееся труднопроходимой местностью. Все существа, оканчивающие ход ничком во вместилище, не могут ползти и вставать (спасение оканчивает). Каждый раз, когда существо проваливает спасбросок от этого эффекта, оно получает урон 5 за каждый этап.

Использование: Вместилища личинок находятся повсюду, где водятся ночные карги, и они могут охраняться демоническими или дьявольскими солдатами или громилами, особенно теми, что могут сбивать с ног.

Гнойное разложение

Страна Фей и Царство Теней проникают в мир природы и наоборот. Рассказывают о путниках, отправившихся ночью в одиночку по дороге, но попавших к феям. Бывают также ночи, когда мёртвые начинают ходить, а из потустороннего мира вырываются тени, хватающие и затаскивающие к себе живых.

Разрывы между планами редко существуют подолгу. Лишь изредка такие разрывы держатся достаточно, чтобы оставить след, и тогда от нескольких часов до нескольких столетий в этом месте держится память о когда-то слившихся планах. Гнойное разложение является примером последствия слияния Царства Теней и мира природы. Мало что может пережить касание этого тёмного плана. В таких областях вымирает трава, валяются разбитые кости, а голые деревья при каждом порыве ветра гремят ветвями. Только привычные к таким дурным местам существа могут подолгу там находиться.

Эффект: Область гнойного разложения обычно не превышает квадрата 4 на 4 клетки. У него два эффекта — один для живых, другой для нежити.

Каждый раз, когда живые существа оканчивают ход в области гнойного разложения, они совершают спасбросок. При спасении эффекта нет. При проваленном спасброске существо получает урон некротической энергией 5 за каждый этап, и становится замедленным до конца своего следующего хода.

Каждый раз, когда нежить оканчивает ход в области гнойного разложения, она получает до конца своего следующего хода бонус +2 к броскам атаки и скорости.

Использование: Гнойные разложения проявляются в местах, где кто-то или что-то нарушило целостность границ планов. Вызвать их могут тёмные ритуалы, теневая магия и создание мощной нежити.

Забытая душа

Легенды о восшествии Королевы Воронов к власти намекают на то, что в душах заключена большая сила — сила, которую стараются использовать многие мерзкие существа. Большая часть душ проходит через врата Летерны навстречу той судьбе, что ждёт всех мёртвых, но у некоторых не получается отправиться в последний путь. Забытые души это несчастные сущности, неспособные уйти из-за того, что они сбиты с толку, заключены или чего-то ожидают. Их пожирает отчаяние, и они заражают живых своей печалью.

Эффект: Обычно забытая душа занимает 1 клетку. Она не блокирует ни линию обзора, ни линию воздействия, но существа не могут проходить через её пространство.

При инициативе 10 забытая душа перемещается на 1 клетку в случайном направлении в свободную клетку.

Смежные с забытой душой существа предоставляют всем боевое превосходство и получают штраф –2 к броскам атаки. Кроме того, все существа, начинающие ход смежными с забытой душой, обязаны совершать спасброски. При спасении ничего не происходит. При проваленном спасброске существо становится обездвиженным до начала своего следующего хода и получает урон психической энергией 5 за каждый этап.

Существа могут уничтожить забытую душу рукопашной или дальнобойной атакой. Такая атака автоматически попадает и устраняет из игры забытую душу. Забытые души обладают иммунитетом к ближним и зональным атакам.

Использование: Забытые души могут существовать как поодиночке, так и небольшими стаями. Чаще всего они находятся в тёмных доменах, таких как Девять Адов, Плутон или Шом, или в самых злобных регионах Царства Теней.

Затяжное зло

То, что кажется обманом зрения, может оказаться тёмным влиянием, пятном, оставленным невероятно порочным поступком. Отвратительная вонь, колеблющиеся тени, или странный холод могут указывать на присутствие затяжного зла.

Эффект: Область затяжного зла может быть любого размера, хотя чаще всего встречается экземпляры 4 на 4 клетки.

Добрые существа получают штраф –1 к проверкам характеристик и навыков, совершённым в области затяжного зла. Кроме того, природные и фейские звери не входят добровольно в это пространство. В случае принуждения они становятся изумлёнными, пока не выйдут из него.

Использование: Затяжное зло создают только самые мерзкие события, такие как присутствие злого бога, жесточайшее убийство и тёмные ритуалы. Данный феномен длится пропорционально длительности создавшего его эффекта, что может вылиться как в несколько минут, так и в несколько веков.

Зелёный туман

Кружащийся зелёный туман ползёт по земле, несмотря на отсутствие ветра. Зловещая природа этого тумана неясна, пока в нём не скроется существо. Этот туман развращает неподготовленных, превращая их в жуткие пародии на самих себя. Если от эффекта зелёного тумана не избавиться по-быстрому, превращение станет постоянным.

Эффект: Облако зелёного тумана заполняет область 4 на 4 клетки. Клетки тумана слабо ограничивают видимость. Каждый раунд при инициативе 10 бросайте к4. Зелёный туман перемещается в случайном направлении на выпавшее количество клеток. Если зелёный туман полностью выйдет за пределы области сцены, уберите его из игры.

Все живые существа, начинающие ход в зелёном тумане, должны совершать спасброски. При спасении никакого эффекта нет. При проваленном спасброске существо становится мутантом зелёного тумана (спасение оканчивает). Пока эффект действует, существо получает штраф –2 к броскам атаки, скорости и проверкам навыков, но получает бонус +2 к броскам урона за каждый этап.

Если существо оканчивает сцену всё ещё под действием эффекта зелёного тумана, эффект становится постоянным, пока существо не пройдёт через ритуал Удалить Несчастье или другую подобную магию.

Использование: Зелёный туман не естественен для мира природы; он происходит из Дальнего Предела. Поэтому этот странный туман появляется только в искажённых ландшафтах и агонизирующих землях, попавших под влияние Дальнего Предела.

Камень резни

Есть такие места в мире, где зло восторжествовало. Эти тёмные, губительные места были свидетелями жутких и кровавых боен. Каждая невинная жертва, убитая в таких местах, оставляла свой отпечаток. Их психическая энергия перетекла из умирающих тел в лежащие под ними камни. Существа, идущие по таким осквернённым местам, испытывают приступы гнева, причём то с точки зрения жертвы, то от лица обидчика.

Эффект: Каждый раз, когда существа оканчивают ход на клетке с камнем резни, бросайте к6. Если выпадает нечётное число, это существо сбивается с ног. Если выпадает чётное число, это существо должно совершить свободным действием стандартную рукопашную атаку по случайным образом выбранному смежному существу, а если смежных существ нет, это существо получает урон психической энергией 5 за каждый этап.

Использование: Помещайте камни резни в местах, где происходили ужасные кровопролития. Примерами могут послужить старые поля сражений, места геноцида и прочие древние руины. Камни резни добавляют сражению элемент непредсказуемости, каждый раунд помогая или мешая искателям приключений.

Усилитель агонии

Во многих историях говорится, что в боли есть сила, и что эту инстинктивную реакцию на агонию можно подчинять и использовать в своих целях. Усилитель агонии подтверждает эти теории, распространяя боль одного существа на тех, кто находится рядом. Нечестивые руны, начертанные на внешнем крае кольца, переводят ментальную магию в мерзкую форму.

Эффект: Усилитель агонии обычно покрывает пространство 3 на 3 клетки. Каждый раз, когда одно существо в этом пространстве получает урон, все другие существа в этом пространстве получают дополнительный урон психической энергией 5 за каждый этап. Если других существ в усилителе агонии нет, вызвавшее срабатывание существо получает дополнительный урон психической энергией 5 за каждый этап.

Использование: Проще всего найти усилитель агонии в храме тёмного жреца или логове волшебника. Эти круги полезны для убеждения вызванных существ в том, что им лучше повиноваться вызвавшему их. Они могут также эффективно использоваться существами, способными обездви¬живать или удерживать. Такие существа могут зафиксировать жертв на месте и выдавать боль большими порциями.

Мерзкие проклятья

«Не говори мне о проклятьях!»

—Азалин из Даркона

Карга проклинает отвергнувшего её рыцаря, чтобы он никогда не нашёл своей любви. Доблестный герой, убивший оборотня, оказывается проклятым на превращения под полной луной. Отряд героев замечает, что после вторжения в склеп короля их здоровье ухудшается, а плоть начинает гнить. Проклятья являются основой многих фэнтезийных историй, и в игре Dungeons & Dragons проклятья могут стать такими же смертельно опасными вещами, как и монстры, с которыми сражаются герои.

Проклятье это недуг, приобретённый вследствие определённого действия или события. Персонаж может стать проклятым, уничтожив злого врага, зайдя в проклятое место или прогневав некую силу. Если персонаж становится проклятым, недуг атакует его каждый день, наращивая силу и опасность. Для того чтобы снять проклятье, персонаж обычно выполняет определённое задание или должен исправить совершённый проступок, хотя проклятья снимают также некоторые мощные ритуалы.

Проклятья в игре

Персонаж может получить проклятье несколькими способами. Используйте проклятья с осторожностью. Вы можете использовать проклятье для продвижения сюжета и вовлечения искателей приключений в новые задания, или для того, чтобы показать невероятно мерзкого противника, чьё зло живёт даже после окончания сцены.

Наложение проклятья

Накладывать проклятья на врагов могут злые жрецы, волшебники и другие негодяи.

Стандартные действия

Наложить проклятье ✦ На сцену

Атака: Дальнобойный 10 (один враг); Уровень проклинающего + 3 против Воли

Попадание: В конце сцены цель совершает спасбросок. В случае провала спасброска цель получает проклятье [название проклятья] (стадия 1).

Предсмертное проклятье

Вы можете добавить следующий талант к блоку статистики существа. Это существо должно быть в игре важным злодеем.

Действия по условию

Предсмертное проклятье ✦ На сцену

Триггер: Враг опускает хиты проклинающего ниже 1.

Атака (не действие): Ближняя вспышка 3 (вызвавший срабатывание враг во вспышке); уровень проклинающего + 3 против Воли

Попадание: В конце сцены цель совершает спасбросок со штрафом –2. В случае провала спасброска цель получает проклятье [название проклятья] (стадия 1).

Проклятые места

Некоторые места, опороченные злом, тоже могут накладывать проклятья. Обязательно дайте игрокам несколько предупреждений, чтобы они знали, что рискуют, исследуя это место. Совершивший действие, вызывающее срабатывание проклятья, персонаж подвергается атаке: уровень этого персонажа + 3 против Стойкости; при попадании персонаж совершает спасбросок. При промахе цель получает проклятье [название проклятья] (стадия 1).

Проклятое существование

У каждого проклятья есть несколько стадий тяжести. У большинства проклятий таких стадий четыре:

- ✦ Стадия 0 (проклятье дремлет)
- ✦ Стадия 1 (изначальный эффект проклятья)
- ✦ Стадия 2 (более тяжёлый эффект проклятья)
- ✦ Стадия 3 (худший эффект проклятья)

Проклинающий существо эффект указывает стадию накладываемого проклятья. Как только существо становится проклятым, оно подвергается эффекту этой стадии.

Пока проклятье не снято с существа, оно может прогрессировать в конце каждого продолжительного отдыха этого существа.

Прогрессия

Проклятья со временем могут становиться всё тяжелее. Существо может пытаться сопротивляться проклятью, совершая проверку навыка. Существо должно само бороться с проклятьем, не получая помощи от союзников.

Проверки навыков: Пока проклятье не снялось, существо должно в конце каждого продолжительного отдыха совершать проверки указанного в описании навыка, чтобы определить, изменилась стадия проклятья или осталась прежней. Проклятье указывает две Сл. Результат проверки, равный или превышающий большую Сл, уменьшает стадию на 1 (ослабляя и эффекты проклятья). Если результат равен меньшей Сл или числу между ней и большей Сл, стадия проклятья остаётся неизменной. Меньший результат проверки увеличит стадию проклятья на 1 (усиливая и эффекты проклятья).

У некоторых проклятий указано более двух Сл или проверки совершаются в иное время.

Изменение стадии: Если стадия проклятья существа изменяется, оно тут же попадает под эффект новой стадии. Если в описании не сказано обратное, то эффекты новой стадии заменяют предыдущие эффекты.

Дремлющее проклятье: В отличие от болезней, проклятье не оканчивается, когда достигает стадии 0. Вместо этого проклятье становится дремлющим. В конце следующего продолжительного отдыха это существо совершает обычную проверку, чтобы узнать, не усилилось ли проклятье. Стадия проклятья не может стать ниже 0.

Последней стадии нет: У проклятий нет последней стадии. Пока проклятье не пройдёт или его не снимут (смотрите ниже), его эффекты каждый день могут становиться то сильнее, то слабее.

Снятие проклятья

Снять проклятье не так-то просто. Если существо ничего не делает, проклятье будет сопровождать его всю жизнь, и не пройдёт даже если его убьют, а потом воскресят. Для снятия проклятья персонаж должен выполнить задание, приведённое в описании проклятья. Вы можете заменить задание другим, если это больше подойдёт вашей кампании. Как только персонаж выполняет задание, проклятье завершается.

Персонаж также может снять проклятье, став целью ритуала Удалить Несчастье или другой подобной магии. Мастер может решить, что некоторые проклятья настолько сильны, что снимаются не простыми ритуалами, а особыми заданиями или уникальными ритуалами.

Сняв своё проклятье, персонаж получает опыт как за выполнение дополнительного задания своего уровня.

Дополнительные проклятья

Представленные здесь проклятья основаны на проклятьях из статьи Питера Шефера «Раскрытые тайны: проклятья» (182 выпуск журнала Dungeon). Эта статья предоставляет ещё один способ использования проклятий. Эти и те проклятья используются немного по-разному, но в целом они совместимы между собой.

Примеры проклятий

Ниже приведено несколько примеров проклятий. Эти проклятья можно использовать на любом уровне. Просто установите уровень проклятья равным уровню его источника (обычно это существо) и вычислите Сл проверок навыков.

Вечные страдания

Зловещая атмосфера Царства Теней происходит от невероятной опасности его обитателей. Это дом для великанов смерти, нежити и других бесчисленных существ. Однако не одни только существа делают этот план опасным. Есть места, где врагом является сама земля. Проклятье вечных страданий часто падает на тех, исследует самые тёмные районы Царства Теней, где теневая энергия застаивается, отравляя ландшафт.

Вечные страдания — Проклятье любого уровня

Ваши мысли окутывает холодное уныние. Оно затягивает в меланхолию, из которой нет выхода.

Стадия 0: Проклятье дремлет.

Стадия 1: Каждый раз, когда у цели выпадает «20» при броске атаки, проверке навыка или характеристики, она должна совершить второй бросок и использовать его результат, даже если выпало снова «20».

Стадия 2: Всё как при стадии 1, а также цель в свой ход не получает малое действие.

Стадия 3: Всё как при стадиях 1 и 2. Кроме того, цель становится неосязаемой для всех видов урона кроме излучения и силового поля. Если хиты цели опускаются ниже 1, она тут же умирает.

Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверки Религии.
Меньше лёгкой Сл: Стадия проклятья увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия проклятья уменьшается на 1 (в случае стадии 0 изменений нет).

Снятие проклятья: Опустить до 0 хиты доброго существа (героический этап), провести день и ночь в тёмных землях (этап совершенства) или отправиться в Эмпирию на Целестии и выпить амброзии из священного кубка (эпический этап).

Гнев короля склепа

Те, кто обыскивают склепы древних королей, рассказывают шёпотом о проклятье, преследующем тех, кто касается сокровищ. Из-за этого проклятья плоть начинает гнить, и жертвы рассыпаются в горстки пыли, которые может развеять легчайший ветерок. Сильные мумии проклинают свои сокровища, чтобы отбить желание беспокоить их у грабителей.

Гнев короля склепа Проклятье любого уровня

На вашей коже появляется иссиня-чёрный нарыв, лопающийся от прикосновения. Гниль, вырвавшаяся из этой раны, быстро охватывает всё ваше тело.

Стадия 0: Проклятье дремлет.
Стадия 1: Цель получает уязвимость 5 ко всем видам урона.
Стадия 2: Цель получает уязвимость 10 ко всем видам урона, а также штраф –2 к броскам атаки.
Стадия 3: Цель получает уязвимость 10 ко всем видам урона, а также штраф –2 к броскам атаки и становится ослабленной. Если хиты цели опускаются ниже 1, она тут же умирает, а её тело превращается в прах.
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Религии.
Меньше лёгкой Сл: Стадия проклятья увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия проклятья уменьшается на 1 (в случае стадии 0 изменений нет).
Снятие проклятья: Провести неделю в пустыне без пищи и воды (героический этап), убедить мумию снять проклятье (путь совершенства) или отправиться в Забытый Город и принести жертвенное подношение на алтаре мёртвого бога (эпический этап).

Зловонные испарения

То, что вначале кажется отталкивающим недостатком, со временем становится сильнее и может даже убить. Этот запашок персонажи могут получить, исследуя зловонные уголки Бездны или сражаясь со слаадами.

Зловонные испарения Проклятье любого уровня

Мерзкий запах всюду следует за вами и каждый день становится всё хуже, пока никто не сможет держаться рядом.

Стадия 0: Проклятье дремлет.
Стадия 1: Все живые существа, смежные с целью, получают штраф –2 к броскам атаки.
Стадия 2: Все живые существа, находящиеся в пределах 2 клеток от цели, получают штраф –2 к броскам атаки. Кроме того, если живое существо оканчивает ход в клетке, смежной с целью, оно становится ослабленным до конца своего следующего хода.
Стадия 3: Все живые существа, находящиеся в пределах 3 клеток от цели, получают штраф –2 к броскам атаки. Кроме того, все существа, оканчивающие ход в пределах 3 клеток от цели, получают урон ядом 5 (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне) и становятся ослабленными до конца своего следующего хода.
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Магии.
Меньше лёгкой Сл: Стадия проклятья увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия проклятья уменьшается на 1 (в случае стадии 0 изменений нет).
Снятие проклятья: Неделю носить в кармане жабу (героический этап), убить в одиночном поединке слаада с уровнем, не меньше своего (этап совершенства) или проглотить каплю из реки Стикс (эпический этап).

Ликантропия оборотня волка

Ликантропы это гуманоиды, которые могут превращаться в зверей и обратно. Однако есть рассказы о смертных, проклятых Мелорой или Сеанин за преступления против природы. Каждый раз, когда восходит полная луна, такой грешник превращается в дикого зверя. Это же проклятье можно получить через укус, причём в этом случае проклятье заменяет обычную болезнь.

Это проклятье предназначено для оборотней волков, но вы можете приспособить его и для других ликантропов, изменив описание тела, которое принимает проклятый.

Ликантропия оборотня волка Проклятье любого уровня

Восходящая луна пробуждает внутри вас зверя, который изо всех сил будет стараться освободиться.

Стадия 0: Проклятье дремлет.
Стадия 1: Цель получает штраф –2 к Воле.
Стадия 2: Каждый раз, когда цель становится раненой, она свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по смежному союзнику.
Стадия 3: Каждый раз, когда по цели попадает атака, она совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по смежному союзнику.
Стадия 4: Цель становится оборотнем волком под управлением Мастера, но только по ночам в полнолуние. Укус такого оборотня волка переносит это проклятье, а не болезнь «лунное бешенство».
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Природы, если стадия её проклятья не равна 4.
Меньше лёгкой Сл: Стадия проклятья увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия проклятья уменьшается на 1 (в случае стадии 0 изменений нет).
Снятие проклятья: Передать проклятье одному доброму существу с уровнем, не ниже вашего (героический этап), найти главного оборотня волка и убедить его снять проклятье (этап совершенства) или добиться аудиенции Лунной Девы и доверить ей свою судьбу (эпический этап). По решению Мастера это проклятье можно снять ритуалом Удалить Несчастье.

Укус оборотня Атака проклятья

Вы погружаете клыки в плоть другого существа, разрывая его плоть и передавая своё проклятье.

Неограниченный
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Одно существо
Атака: Ваш уровень + 5 против КД

Попадание: Урон 2к6 + ваш уровень. Если эта атака делает цель раненой, цель должны в конце сцены совершить спасбросок со штрафом –2. В случае провала спасброска цель получает проклятье «ликантропия оборотня волка» (стадия 1).

Прожитые годы

Жуткое проклятье прожитых лет заставляет тело существа ускоренно стареть. Ум его остаётся острым, а плоть увядает. Кости становятся хрупкими, а волосы седыми. Карги и нимфы славятся тем, что с помощью этого проклятья карают тех, кто отвергает их заигрывания или мешает их планам.

Прожитые годы Проклятье любого уровня

Вы ощущаете тяжесть прожитых лет в поседевших волосах, массе морщин, пятнах на коже, а также ухудшившемся зрении.

Стадия 0: Проклятье дремлет.
Стадия 1: Цель получает штраф –2 к проверкам Силы, Ловкости и Телосложения, а также основанных на них навыков.
Стадия 2: Цель получает штраф –2 к проверкам Силы, Ловкости и Телосложения, а также основанных на них навыков. Кроме того, существа далее чем в 5 клетках от цели обладают от неё частичным покровом.
Стадия 3: Цель получает штраф –2 к броскам атаки, проверкам Силы, Ловкости и Телосложения, а также основанных на них навыков. Цель становится замедленной, а существа далее чем в 5 клетках от цели обладают от неё частичным покровом.
Стадия 4: Цель получает штраф –5 к проверкам Силы, Ловкости и Телосложения, а также основанных на них навыков. Кроме того, цель ослеплена, замедленна и ослаблена.
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Выносливости или Магии.
Меньше лёгкой Сл: Стадия проклятья увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия проклятья уменьшается на 1 (в случае стадии 0 изменений нет).
Снятие проклятья: Выполнение услуги для злой карги (героический этап), получить поцелуй архифеи (этап совершенства) или искупаться в Пруде Вечной Молодости (эпический этап).

Разумная опухоль

Вторжение Дальнего предела в мир природы несёт с собой безумие и мутации. Миллиарды искажённых существ, скрывающихся в тёмных местах, доказывают опасность этого чужеродного мира. Иногда достаточно одной лишь встречи с такими существами, чтобы попасть под влияние Дальнего Предела.

Разумная опухоль Проклятье любого уровня

Небольшой нарост на коже это одно. Мигающий глаз в центре морщинистой плоти — совсем другое дело.

Стадия 0: Проклятье дремлет.
Стадия 1: Цель получает уродливый нарост с глазом посередине. Цель получает бонус +2 к проверкам Внимательности и Проницательности.
Стадия 2: Нарост увеличивается в размерах. Каждый раз, когда цель впервые становится раненой, она становится доминируемой до конца своего следующего хода. Опухоль всегда приказывает атаковать союзников.
Стадия 3: В начале сцены цель совершает две проверки инициативы. В каждый свой ход она бросает к6. При выпадении нечётного числа действия цели определяет опухоль, заставляя атаковать союзников или приближаться к ним, если они вне досягаемости. При чётном результате цель действует как обычно.
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Магии или Подземелий.
Меньше лёгкой Сл: Стадия проклятья увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия проклятья уменьшается на 1 (в случае стадии 0 изменений нет).
Снятие проклятья: Убедить отродье принять опухоль в качестве подарка (героический этап), отрезать часть опухоли и забросить её в Дальний Предел (этап совершенства) или разбить одну из печатей, удерживающих Скованного Бога (эпический этап).

Мерзкие болезни

«Плодитесь и размножайтесь, дети мои! Творите зло! Не проявляйте сожаления к этим смертным кускам мяса! Я хочу, чтобы их глаза истекали кровью, нарывы лопались, а кожа слезала с костей!»

— Фраксас, ойнодемон

Хоть болезни и создают боль и страдания, они не являются изначально злыми. Однако преднамеренное распространение зла это злой поступок, и некоторые существа, такие как слаады, делают это без зазрений совести.

Есть болезни, выбивающиеся из общего ряда. Эффекты их настолько мерзки и ужасны, что они считаются злыми. В этом разделе приведено лишь несколько таких болезней, способных встретиться искателям приключений. Некоторые из них влияют на тело, другие на сознание. Однако все они очень сильно ухудшают состояние больного.

Заболевание

Во всех примерах приведена информация о том, как существа могут подхватить эти болезни. Болезни, передаваемые атаками чудовищ, требуют тесного контакта, и потому не передаются атаками с ключевым словом «оружие». Они передаются рукопашными атаками без этого ключевого слова, такими как укус, удар или удар когтём.

Если у чудовища есть такая естественная атака, вы можете добавить в его блок статистики следующий талант:

Действия по условию

Распространение болезни (болезнь)

Триггер: Это существо попадает по врагу рукопашной атакой, у которой нет ключевого слова «оружие».
Эффект (не действие): В конце сцены цель совершает спасбросок. В случае его провала цель заболевает [название болезни] (стадия 1).

Если у чудовища нет рукопашной атаки без ключевого слова «оружие», вы можете дать ему следующий атакующий талант:

Стандартные действия

Заразительное касание (болезнь) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); уровень чудовища + 3 против Стойкости
Попадание: В конце сцены цель совершает спасбросок. В случае его провала цель заболевает [название болезни] (стадия 1).

Для болезней, передающихся окружающей средой, описание включает метод заражения: касание, проглатывание или вдыхание. Описание также содержит описание того, является заражение автоматическим или потребуется бросок атаки.

Дополнительную информацию о болезнях вы найдёте в книге *Rules Compendium*.

Примеры болезней

Ниже приведены примеры мерзких болезней, встречающихся в мире. Вы можете использовать их на любом уровне. Просто установите уровень болезни равным уровню источника (обычно это существо) и вычислите Сл, подходящую этому уровню.

Безлицая ненависть

Эта волшебная болезнь, созданная для наказания тех, кто не сдерживает свою ненависть. Безлицая ненависть наполняет больных неконтролируемым гневом. Самое страшное проявление этой болезни в том, что у больного постепенно исчезают все органы на лице, оставляя безукоризненно гладкую кожу. В конечной стадии существо вынуждено беситься в слепой ярости, пока не умрёт от голода или жажды.

Опасности заражения подвергается существо, убившее больного безлицей ненавистью. В конце сцены такое существо должно совершить спасбросок. В случае провала этого спасброска оно заболевает безлицей ненавистью (стадия 1).

Безлицая ненависть Болезнь любого уровня

В вас зарождается неудержимый гнев. Эту ярость не унять, пока не умрут все, кто вас окружают.

Стадия 0: Цель выздоравливает.
Стадия 1: Цель обязана совершать все возможные провоцированные атаки, и союзники провоцируют атаки от цели, как если бы они были врагами (во всём остальном они остаются союзниками).
Стадия 2: Цель обязана совершать все возможные провоцированные атаки, и союзники провоцируют атаки от цели, как если бы они были врагами (во всём остальном они остаются союзниками). Кроме того, пока цель находится в раненом состоянии, она слепа, но обладает слепым зрением 5. Если цель находится в раненом состоянии, и в свой ход не попадает никакой атакой, она получает в конце своего хода урон психической энергией 5.
Стадия 3: У цели исчезают глаза и рот. Цель становится слепой, но получает слепое зрение 5. Мировоззрение цели меняется на злое, если ещё не было злым, и она считает всех существ своими врагами. Кроме того, если в начале хода цели в пределах 5 клеток от неё есть другое существо, цель при наличии возможности должна в этом ходу стандартное действие использовать на совершение атаки.
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Выносливости, если стадия болезни равна 1 или 2.
Меньше лёгкой Сл: Стадия болезни увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия болезни уменьшается на 1.

Демоническая лихорадка

Глубины Бездны — плодородная почва для всех видов болезней. Больше всего распространена демоническая лихорадка, жуткая инфекция, переносимая некоторыми демонами и передающаяся их естественными атаками. Заболевшие ловят себя на том, что их посещают тёмные мысли о насилии и смерти.

Демоническая лихорадка Болезнь любого уровня

Ярость лихорадки делает вас озлобленным. Вам всюду мерещатся враги, и всё, что вы хотите, это убивать.

Стадия 0: Цель выздоравливает.
Стадия 1: Цель получает штраф –2 к броскам атаки. Кроме того, она теряет одно исцеление.
Стадия 2: Цель теряет одно исцеление. Каждый раз, когда цель впервые за сцену становится раненой, она получает дополнительный урон 5 за каждый этап, и каждый раунд должна атаковать ближайшего союзника стандартным действием, совершая или атаку в броске или стандартную рукопашную атаку (спасение оканчивает).
Стадия 3: Цель теряет все исцеления. Каждый раз, когда цель впервые за сцену становится раненой, она получает дополнительный урон 10 за каждый этап, и до конца сцены каждый раунд должна атаковать ближайшего союзника стандартным действием, совершая или атаку в броске или стандартную рукопашную атаку.
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Выносливости, если стадия болезни равна 1 или 2.
Меньше лёгкой Сл: Стадия болезни увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия болезни уменьшается на 1.

Мозговые паразиты

Мозговые паразиты это крошечные существа, проникающие в мозг разумных существ и питающиеся мыслями, воспоминаниями и психической энергией, если она есть. Заражённое существо может передать паразитов атакой укусом, когтями и другим естественным оружием, а также психическими атаками, направленными против Воли. Мозговых паразитов также можно подхватить в местах, населённых искажёнными существами. Если дышать воздухом в таких местах, болезнь совершает атаку: уровень болезни + 3 против Воли. При попадании цель заболевает мозговыми паразитами (стадия 1).

Мозговые паразиты Болезнь любого уровня

Лёгкий звон в ушах усиливается, и со временем вы вообще ни на чём не можете сконцентрироваться.

Стадия 0: Цель выздоравливает.
Стадия 1: Цель получает штраф –2 к проверкам Внимательности и Проницательности. Если у цели есть классовое умение Психическое усиление, она после привала, но не продолжительного отдыха, восстанавливает на 1 единицу силы меньше.
Стадия 2: Цель получает штраф –5 к проверкам знаний, проверкам знаний о чудовищах, проверкам Внимательности и проверкам Проницательности. Если у цели есть классовое умение Психическое усиление, она после привала не восстанавливает единицы силы.
Стадия 3: Цель теряет сознание и никак не может прийти в себя.
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Выносливости, если стадия болезни равна 1 или 2.
Меньше лёгкой Сл: Стадия болезни увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия болезни уменьшается на 1.

Пурпурная чума

Пурпурная чума это одна из самых известных эпидемий в мире. Ни одна попытка найти лекарство от неё не принесла успеха. Болезнь просто приходит и уходит. Больные испытывают головокружение и острую боль, усиливающуюся, пока кровь не начнёт выступать через поры. У многих также искривляются кости или даже вырастают острые шипы, пробивающиеся сквозь кожу.

Заболеть можно, вдохнув дыхание больного существа, так что, просто постояв рядом, уже придётся совершить спасбросок. При провале этого спасброска существо заболевает пурпурной чумой (стадия 1).

Пурпурная чума Болезнь любого уровня

Ваши конечности поражает боль, а мир начинает кружиться вокруг. Немного погодя из ваших пор начинает сочиться кровь.

Стадия 0: Цель выздоравливает.
Стадия 1: Цель получает штраф –2 к броскам атаки, проверкам навыков и характеристик.
Стадия 2: Цель получает штраф –2 к броскам атаки, проверкам навыков и характеристик. Кроме того, каждый раз, когда цель промахивается атакой или перемещается толчком, подтягиванием или сдвиганием, она сбивается с ног.
Стадия 3: Цель умирает.
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Выносливости, если стадия болезни равна 1 или 2.
Меньше лёгкой Сл: Стадия болезни увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия болезни уменьшается на 1.

Смертельная песнь

Смертельная песнь была одним из многочисленных даров миру мёртвого бога Нерулла. Его жрецы разносили эту болезнь повсюду, где они были, отправляя души своему тёмному хозяину. Эта ужасная болезнь получила своё название за вой, который издают жертвы, когда их плоть усыхает и чернеет. После заражения болезнь протекает довольно быстро. Плоть больного отмирает, а кости сами по себе ломаются, пока его не покинет последняя капля жизни.

Заражённое существо подвергает опасности заражения при любом касании. В конце следующего привала или продолжительного отдыха находящееся в опасности заражения существо совершает спасбросок. В случае провала этого спасброска оно заболевает смертельной песней (стадия 1).

Смертельная песнь Болезнь любого уровня

Вы услышите, как буйствует в вашем теле болезнь по потрескиванию кожи и хрусту в костях, если сможете прекратить кричать.

Стадия 0: Цель выздоравливает.
Стадия 1: Цель получает штраф –2 к проверкам Силы, Ловкости и Телосложения, а также основанным на них навыков.
Стадия 2: Цель получает штраф –2 к броскам атаки, проверкам Силы, Ловкости и Телосложения, а также основанным на них навыков. Кроме того, цель становится изумлённой.
Стадия 3: Цель умирает.
Проверка: В конце каждого привала и продолжительного отдыха цель совершает проверку Выносливости, если стадия болезни равна 1 или 2.
Меньше лёгкой Сл: Стадия болезни увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия болезни увеличивается на 1.

Тающая ярость

Эта зловещая болезнь встречается довольно редко, потому что распространяется из-за манипуляций с плотью нежити, а занимаются, да и хотят заниматься такими вещами, далеко не все. Эта болезнь связана с теневой энергией, и заставляет плоть гнить, а внутренние органы она просто растворяет, и остаются в итоге только кости. Оставшийся скелет вскоре оживает и ходит вокруг, пока его не уничтожат.

Болезнь содержится в плоти не любой нежити, а той, что связана с Кайусом, Ходячим Червём. Когда существо касается или проглатывает плоть, болезнь атакует его: уровень болезни + 3 против Стойкости. При попадании цель заболевает тающей яростью (стадия 1).

Тающая ярость Болезнь любого уровня

Во время болезни ваша плоть становится влажной и склизкой. От любого нажима плоть может оторваться, выпуская струи крови и гноя.

Стадия 0: Цель выздоравливает.
Стадия 1: Цель получает уязвимость 5 ко всем видам урона.
Стадия 2: Цель получает уязвимость 10 ко всем видам урона, и каждый раз, когда она получает урон без указания вида, все смежные с ней существа подвергаются риску заражения. В конце сцены все потенциально заболевшие совершают по спасброску. Провалившие этот спасбросок заболевают тающей яростью (стадия 1).
Стадия 3: Цель умирает, а плоть её растекается лужей. Через 24 часа останки оживают и становятся ветхим скелетом (*Monster Vault*, страница 255).
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Выносливости, если стадия болезни равна 1 или 2.
Меньше лёгкой Сл: Стадия болезни увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл: Стадия болезни увеличивается на 1.

Мерзкие ловушки и опасности

«Сейчас, оглядываясь назад, я понимаю, что переусердствовал. Идеальная ловушка заставляет страдать и кричать. В моём же склепе искатели приключений умирают слишком быстро».

—Ацерерак

Ловушки и опасности — обычные преграды для искателей приключений. Однако есть такие угрозы, попав в которые получаешь гарантированную смерть или даже то, что хуже смерти. Ниже представлен набор зловещих устройств, которые можно найти в окрестностях и непосредственно в логовах злодеев, дополняющий ловушки и опасности, описанные в *Dungeon Master's Kit* и *Руководстве Мастера*.

Аномалия Дальнего Предела

Дальний Предел не оставляет попытки вторгнуться в мир природы. Он постоянно напирает на границах и перелезает через барьеры в поисках малейших щелей, через которые могут прорваться его мутанты и чужеродные существа. Проникнув, эти существа расширяют щель и высвобождают поток разрушительной энергии. Аномалия Дальнего Предела это место, в котором Дальний Предел прорвал барьеры и сочится в мир природы.

МУТАЦИЯ АНОМАЛИИ ДАЛЬНЕГО ПРЕДЕЛА

к20	Результат
1	У цели возникает внутреннее кровотечение, мгновенно причиняющее урон, равный её значению ранения.
2	Одна из рук цели становится бесполезной. Цель не может использовать эту руку.
3	Одна из ног цели становится бесполезной. Цель становится замедленной.
4	Глаза цели взрываются, и на их месте возникают короткие щупальца. Цель становится слепой.
5	У цели срастается рот. Цель не может говорить.
6	Уши цели отращивают крылья и улетают. Цель становится оглохшей.
7	Ноги цели сливаются в рыбий или змеиный хвост. Цель получает штраф –3 к скорости.
8	Язык цели становится слишком большим, и не помещается во рту.
9	На голове цели вырастает уродливый нарост. Цель не может носить головные уборы и магические предметы, занимающие ячейку головы.
10	У цели выпадают все волосы на теле.
11	У цели вырастают излишне густые волосы по всему телу.
12	На теле цели вырастает рудиментарный кричащий близнец. Цель нельзя застать врасплох, если близнецу не заткнули рот и не убили. У близнеца 1 хит, его защиты равны защитам цели, и у него нет атак. Если близнеца убивают, цель теряет 1 исцеление и получает урон, равный значению своего исцеления.
13	У цели вырастает странный горб на спине.
14	Руки цели становятся щупальцами. Цель не может носить перчатки, рукавицы и кольца, а атаки с ключевым словом «оружие» совершаются ей со штрафом –2.
15	Цель получат дополнительный глаз в необычном месте, получая бонус предмета +1 к проверкам Внимательности.
16	Ноги цели становятся до конца сцены нелепыми, но очень сильными. Пока ноги цели изменены, она получает бонус предмета +1 к скорости.
17	Кожа цели становится до конца сцены толстой. Пока кожа цели изменена, она получает бонус предмета +1 к КД и Стойкости.
18	Цель получает 15 временных хитов.
19	Цель получает до конца сцены крылья. Пока у цели есть крылья, она может летать со скоростью 4 (неуклюже).
20	Цель исчезает в Дальнем Пределе. Она удаляется из игры и получает продолжительный урон кислотой и психической энергией 10 (спасение оканчивает и то, и другое). Когда этот эффект оканчивается, цель возвращается в игру в свободном пространстве по выбору Мастера в пределах 3 клеток от того места, в котором она исчезла.

Аномалия выглядит так, как если бы кто-то сжал воздух в тугой шар, и из-за этого аномалия слегка искажает проходящий через неё свет. Она парит в воздухе примерно в полутора метрах над полом. Персонаж может опознать аномалию успешной проверкой Магии или Подземелий со Сл 30.

Аномалия Дальнего Предела Опасность 15 уровня
Объект Опыт 1 200

Обнаружение Внимательность или Магия Сл 22
Иммунитет атаки **Инициатива** +9

Особенности

☼ **Поле искажения ✦ Аура** 3

Дальнобойные атаки по существам в ауре получают штраф –2 к броскам атаки.

Стандартные действия

Атака (превращение, психическая энергия) ✦ Перезарядка

Атака: Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке, не являющиеся искажёнными); +18 против Стойкости
Попадание: Урон 2к6 плюс урон психической энергией 2к6, и цель мутирует. Бросьте к20 по таблице «Мутации аномалии Дальнего Предела». Если в описании мутации не сказано иное, то эффект постоянен, но оканчивается от таланта жреца *святое очищение* (HotFL), ритуала Удалить Несчастье или другой подобной магии.

Противодействие

✦ **Отключение:** Магия Сл 30. *Провал (25 или меньше):* Атака аномалии перезаряжается, и она тут же свободным действием её использует.

Железный сапог

Мало какие ловушки сравнятся по жестокости с железным сапогом. Эта ловушка состоит из двух клинков, разведённых в стороны и зафиксированных на месте. Если существо надавливает на пластину, клинки выскакивают и отрезают конечность. Чаще всего железные сапоги прячут за ложными покрытиями, замаскированными под камень или дерево.

Железный сапог Ловушка-миньон 2 уровня
Объект Опыт 31

Обнаружение Внимательность Сл 20 **Инициатива** —
Иммунитет атаки

Действия по условию

Атака ✦ На сцену

Триггер: В клетку с ловушкой входит существо.
Атака (немедленный ответ): Рукопашный 1 (вызвавшее срабатывание существо); +5 против Реакции
Попадание: Урон 1к6 + 2, и цель становится захваченной за ногу, если она у неё есть (Сл высвобождения 18). До окончания захвата цель получает продолжительный урон 5. Каждый раз, когда цель совершает попытку высвобождения из этого захвата, она получает урон 5. Если ловушка опускает хиты цели ниже 1, цель теряет ногу. Существо без ноги считается сохраняющим равновесие и все поверхности для него считаются неустойчивыми (смотрите навык Акробатика в *Rules Compendium*). Существо может вернуть отрезанную ногу благодаря таланту жреца *святое очищение* (HotFL) или другой сильной восстанавливающей магии.
Промах: Половина урона, и цель становится обездвиженной до конца её следующего хода.

Противодействие

✦ **Отключение:** Воровство Сл 20. *Успех:* Железный сапог заклинивает, и не может атаковать.

Зеркало захвата жизни

Зеркало захвата жизни ловит своих жертв, помещая их внутрь себя. Захваченная жертва никак не может выбраться, пока в зеркало не посмотрит другое существо.

Обычно это зеркало во весь рост, висящее на вертикальной поверхности. Если в зеркале есть заключённое существо, то его видно, и ведёт оно себя так, как положено существу, попавшему в ловушку. Персонаж может распознать в предмете зеркало захвата жизни при успешной проверке Магии со Сл 26.

Зеркало захвата жизни Ловушка 10 уровня
Объект Опыт 500

Обнаружение автоматическое **Инициатива** —
Хиты 50
КД 5, **Стойкость** 10, **Реакция** 5, **Воля** —
Иммунитет некротическая энергия, психическая энергия, яд, вынужденное перемещение, все состояния, продолжительный урон; **Уязвимость** 10 звук

Действия по условию

Атака ✦ Неограниченный

Триггер: Не слепое и не ослеплённое существо начинает ход смежным с зеркалом.
Атака (провоцированное действие): Рукопашный 1 (вызвавшее срабатывание существо); +13 против Воли
Попадание: Цель заключается в зеркале. Будучи заключённой в зеркало, цель удаляется из игры. Если в зеркале уже было заключено существо, то для него эффект оканчивается, и оно возвращается в игру в свободном пространстве в пределах 3 клеток от зеркала.
Промах: Цель становится изумлённой до начала своего следующего хода.

Противодействие

✦ **Уничтожение:** Опускание хитов зеркала до 0 уничтожает его, но убивает и заключённое внутри существо.

Знак превращения

Магические знаки являются популярной альтернативой механическим ловушкам. В этих надписях таится огромная мощь, высвобождающаяся с потрясающим эффектом, если их побеспокоить. Знак превращения является одним из самых мощных знаков. Существа, пойманные его вспышкой, становятся дезориентированы, так как понимают, что стали самыми настоящими мышами.

Знак превращения Ловушка-миньон 20 уровня
Объект Опыт 700

Обнаружение Внимательность Сл 34 **Инициатива** —
Иммунитет атаки

Действия по условию

Атака (превращение) ✦ **На сцену**

Триггер: В клетку со знаком входит существо.
Атака (немедленный ответ): Ближняя вспышка 5 (все существа во вспышке); +23 против Стойкости
Попадание: Цель превращается в мышь Крохотного размера на 1к6 часов.
Промах: Цель превращается в мышь Крохотного размера (спасение оканчивает).
Эффект: Будучи мышью, цель является изумлённой, и единственные действия, которые она может совершать, это совершение шага и ходьба пешком. Всё снаряжение цели превращается вместе с ней. Талант жреца *святое очищение* (HotFL), ритуал Удалить Несчастье или другая подобная магия могут окончить этот эффект.

Противодействие

✦ **Отключение:** Воровство Сл 34. *Провал (29 или меньше):* Знак срабатывает. Союзники могут совершать проверки Воровства и Магии для использования действия помощи другому.

Символ смерти

Сильные волшебники и жрецы, изучающие Небесный язык, могут познать некоторые слова силы, способные

менять их окружение. Сковывание такого слова в виде физического символа сдерживает его потенциал до наступления нужного момента. Символ смерти самый сильный из таких символов, так как может уничтожить всё живое в большой области.

Символ смерти Ловушка-миньон 29 уровня
Объект Опыт 3 750

Обнаружение Внимательность или Магия Сл 41
Иммунитет атаки **Инициатива** —

Действия по условию

Атака (некротическая энергия) ✦ **На сцену**

Триггер: В клетку с символом смерти входит существо.
Атака (немедленный ответ): Ближняя вспышка 3 (все живые существа во вспышке); +32 против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией 1к10. Если это опускает хиты цели ниже 31, цель тут же умирает.
Промах: Половина урона.

Противодействие

✦ **Отключение:** Воровство Сл 41. *Провал (36 или меньше):* Символ срабатывает. Союзники могут совершать проверки Воровства или Магии для помощи проверкам Воровства, используя действие помощи другому.

Смертельная плесень

В Подземье процветают плесени, слизи и грибы. Искатели приключений знают, что такие заросли нужно обходить стороной, потому что никто не знает, не окажется ли невинная растительность очень и очень опасной. Смертельная плесень является одной из самых гадких порослей, процветающих в тёмных тунелях под поверхностью Царства Теней. Опасность этой плесени заключена в том, что она не просто убивает, а ещё и делает убитых голодными зомби.

Пятна смертельной плесени обычно покрывают площадь в 8 последовательных клеток. Персонаж может распознать смертельную плесень при успешной проверке Подземелий или Природы со Сл 28.

Смертельная плесень Опасность 12 уровня
Местность Опыт 700

Обнаружение Внимательность Сл 20 Инициатива —
Иммунитет атаки

Действия по условию

Атака (некротическая энергия) ✦ **Неограниченный**

Триггер: Живое существо входит или начинает ход в пределах 3 клеток от смертельной плесени
Атака (немедленный ответ): Ближняя волна 3 (живые существа в волне, включая вызвавшее срабатывание существо); +15 против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией 2к6 + 14. Цели Среднего и Маленького размера, хиты которых опустились ниже 1 от этой атаки, умирают и мгновенно становятся зомби смертельной плесени. Эти зомби совершают проверки инициативы и действуют в свой ход под управлением Мастера.
Промах: Половина урона.

Противодействие

✦ **Подавление:** Персонаж может использовать атакующий талант с ключевым словом «излучение» для того, чтобы сделать смертельную плесень неактивной в клетке или клетках области атаки. Бросок атаки не требуется. До конца следующего хода этого персонажа существа не вызывают срабатывание усыпленной плесени.
✦ **Уничтожение:** Персонаж может использовать атакующий талант с ключевым словом «огонь» для того, чтобы уничтожить смертельную плесень в клетке или клетках области атаки. Бросок атаки не требуется.

Зомби смертельной плесени Громила 12 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 700

Хиты 147; **Ранен** 73 **Инициатива** +7
КД 24, **Стойкость** 25, **Реакция** 21, **Воля** 22 **Внимательность** +8
Скорость 4
Сопротивляемость10 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 огонь

Особенности

Дремлющий труп

Каждый раз, когда этот зомби получает урон излучением, он сбивается с ног.

Стандартные действия

Удар ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +17 против КД
Попадание: Урон 2к12 + 12.

Действия по условию

Выброс спор (некротическая энергия) ✦ **Перезарядка** ⚄ ⚅

Триггер: Враг попадает по зомби атакой с ключевым словом «оружие».
Атака (немедленный ответ): Ближняя вспышка 2 (все живые существа во вспышке); +15 против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией 3к6 + 12. Существа Маленького и Среднего размера, хиты которых опустились от этой атаки ниже 1, мгновенно умирают и становятся зомби смертельной плесени. Эти зомби совершают проверки инициативы и действуют в свой ход под управлением Мастера.

Сил 22 (+12)	**Лов** 12 (+7)	**Мдр** 15 (+8)
Тел 17 (+9)	**Инт** 1 (+1)	**Хар** 1 (+1)

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** —

Тварь из склепа

Тварь из склепа можно принять за злобную нежить-охранника, но на деле это хитрая волшебная ловушка, предназначенная для охраны ценных сокровищ. Все твари из склепа представляют собой скелетов в коричневых или чёрных облачениях, сидящих на стульях с высокой спинкой. Тварь из склепа совершает проверку инициативы и атакует в свой ход, когда в комнату с ней входит живое существо.

Тварь из склепа может говорить и будет беседовать с заговорившими с ней существами. Даже если искатели приключений заговорят, это не остановит тварь от совершения атак. Тварь из склепа знает информацию о своём местонахождении и всех смежных комнатах и свободным действием отвечает на один вопрос в ход.

Персонаж может распознать тварь из склепа, совершив проверку Магии или Религии со Сл 32.

Тварь из склепа Ловушка 18 уровня
Объект Опыт 2 000

Обнаружение автоматическое **Инициатива** +10
Хиты 100
КД 30, **Стойкость** 30, **Реакция** 25, **Воля** —
Иммунитет некротическая энергия, психическая энергия, яд, вынужденное перемещение, все состояния, продолжительный урон

Стандартные действия

Ложное расщепление (иллюзия) ✦ **Неограниченный**

Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); + 21 против Воли
Попадание: Цель становится ошеломлённой и невидимой (спасение оканчивает и то, и другое).

Пагубная телепортация (силовое поле, телепортация) ✦ **Перезарядка** ⚃ ⚄ ⚅

Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); +21 против Воли
Попадание: Тварь из склепа телепортирует цель на 4к20 клеток в случайном направлении. Бросьте к6 для определения направления: 1 — вверх, 2 — вниз, 3 — север, 4 — юг, 5 — восток, 6 — запад. Тварь из склепа не нуждается в линии обзора до места назначения. Если это пространство занято или является заслоняющей местностью, цель получает урон силовым полем 20 и врезается в ближайшее свободное пространство. Если цель телепортируется в воздух, она начинает падать. Цели не позволяется спасбросок для отмены этой телепортации.

Действия по условию

Коготь ✦ **Неограниченный**

Триггер: Существо, смежное с тварью из склепа, атакует его.
Атака (немедленный ответ): Рукопашный 1 (вызвавшее срабатывание существо); +23 против КД
Попадание: Урон 4к8 + 8.
Эффект: Тварь из склепа может толкнуть цель на 1 клетку.

Противодействие

✦ **Отключение:** Магия или Религия Сл 32. Союзники могут совершать проверки Воровства, Магии и Религии для использования действия помощи другому. *Провал (27 и меньше):* Тварь из склепа перезаряжает *пагубную телепортацию* и свободным действием использует её.
✦ **Отслеживание:** Магия Сл 32. *Успех:* Персонаж узнаёт местонахождение существа, по которому попала одна из атак твари из склепа, совершённых стандартным действием.
✦ **Общение:** Переговоры Сл 32 (стандартное действие). *Успех:* Тварь из склепа правдиво отвечает на один вопрос о её комнате, о том, что она охраняет, и своей природе. Если её спросят об одной из жертв, тварь будет настаивать на том, что существо расщеплено.

Туман безумия

Иногда вторжения Страны Фей в мир природы через бреши, порталы и прочие планарные феномены могут пропитать своей магией естественные природные явления, такие как дождь, туман или снег. Туман безумия возникает очень редко, и выглядит как обычный туман, за исключением золотистых сгустков, плавающих в облаке.

Обычно туман безумия покрывает 20 последовательных клеток. Успешная проверка Внимательности со Сл 15 позволит персонажу заметить золотистые сгустки. Проверка Магии или Природы со Сл 23 позволяет распознать туман безумия. Задерживать дыхание в этом тумане бесполезно, с его эффектами нужно бороться физически.

Туман безумия Опасность 6 уровня
Местность Опыт 250

Обнаружение автоматическое **Инициатива** —
Иммунитет атаки

Особенности

Слабая видимость

Клетки в тумане являются слабо ограничивающей видимость местностью.

Действия по условию

Атака (яд) ✦ **Неограниченный**

Триггер: Существо начинает ход в пространстве тумана.
Атака (провоцированное действие): Рукопашный 0 (вызвавшее срабатывание существо); +9 против Воли
Попадание: Урон ядом 1к8 + 4, и цель становится безумной (спасение оканчивает). Пока этот эффект действует, цель в начале каждого своего хода до совершения всех действий бросает к6, чтобы определить эффекты тумана.
⚀ Цель ошеломлена до начала своего следующего хода.
⚁ Цель изумлена до начала своего следующего хода.
⚂ Цель получает урон ядом 5 и становится замедленной до начала своего следующего хода.
⚃ Первым действием цели в этом ходу должна быть стандартная атака или атака в броске по ближайшему к нему существу. Если в пределах досягаемости нет существ, цель становится изумлённой до начала своего следующего хода.
⚄ Цель получает до начала своего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.
⚅ Никакого эффекта.

Противодействие

✦ **Подготовка:** Выносливость Сл 23. Цель может свободным действием совершить проверку Выносливости, когда входит в туман. *Успех:* Цель получает до конца своего следующего хода бонус +4 к Воле от атаки тумана.

Яма с гниличинками

Замаскированная яма — простое и полезное препятствие, не дающее врагам добраться до важных мест, но простой ямы иногда бывает недостаточно. Жестокие изготовители ловушек заполняют такие ямы опасными существами, такими как гниличинки.

Существо, увидевшее личинок, может распознать в них гниличинок при успешной проверке Природы со Сл 14.

Яма с гниличинками
Ловушка 4 уровня
Объект
Опыт 175

Обнаружение Внимательность Сл 21 **Инициатива** —
Иммунитет атаки

Действия по условию

Атака ✦ На сцену

Триггер: Существо входит в оду из четырёх клеток ловушки.
Атака (немедленный ответ): Рукопашный 1 (вызвавшее срабатывание существо); +7 против Реакции
Попадание: Цель падает на 6 метров (20 футов) на дно ямы, получает урон 2к10 и сбивается с ног.
Промах: Цель возвращается в предыдущую занимаемую клетку, и её перемещение мгновенно оканчивается.
Эффект: Замаскированный люк открывается и яма перестаёт быть спрятанной. Все существа, начинающие ход в яме, подвергаются риску заражения гниличинками. В конце сцены такие существа должны совершить спасброски. В случае провала этого спасброска цель заболевает заражением гниличинками (стадия 1).

Противодействие

✦ **Отключение:** Воровство Сл 21. Успех: Замаскированный люк заклинивает, и не может атаковать.
✦ **Уничтожение:** Причинение как минимум 10 единиц урона огнём уничтожает гниличинок на дне ямы.

Заражение гниличинками
Болезнь 4 уровня

Извивающиеся черви вгрызаются в плоть, забирая себе жизненную энергию.

Стадия 0: Цель выздоравливает.
Стадия 1: Цель теряет 1 исцеление и получает уязвимость некротической энергии 5.
Стадия 2: Цель теряет 2 исцеления и получает штраф –4 к проверкам навыков.
Стадия 3: Цель умирает, и если она была Маленького или Среднего размера, мгновенно становится гниличиночным зомби под управлением Мастера.
Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Выносливости, если стадия болезни равна 1 или 2.
11 или меньше: Стадия болезни увеличивается на 1.
12—17: Без изменений.
18 и больше: Стадия болезни уменьшается на 1.

Гниличиночный зомби
Налётчик 8 уровня
Средний природный гуманоид (нежить)
Опыт 350

Хиты 86; **Ранен** 43 **Инициатива** +9
КД 22, **Стойкость** 20, **Реакция** 19, **Воля** 17 **Внимательность** +2
Скорость 6
Иммунитет заражение гниличинками

Стандартные действия

Удар ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +13 против КД
Попадание: Урон 2к6 + 9.

Молотящие удары ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +13 против КД
Попадание: Урон 2к6 + 9.
Эффект: Зомби может до или после этой атаки совершить шаг на 1 клетку.

Голод гниличинок (болезнь, некротическая энергия) ✦ **Перезарядка** ⚄ ⚅

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +13 против КД
Попадание: Урон 2к6 + 9, плюс урон некротической энергией 2к6.
Эффект: Если цель находится в раненом состоянии, она в конце сцены должна совершить спасбросок. В случае провала этого спасброска она заболевает заражением гниличинками (стадия 1).

Действия по условию

Разложение трупа ✦ На сцену

Триггер: Хиты зомби опускаются до 0.
Эффект (не действие): В свободной клетке, смежной с зомби, появляется рой гниличинок.

Сил 20 (+9) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 6 (+2)
Тел 14 (+6) **Инт** 4 (+1) **Хар** 13 (+5)

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** —

Рой гниличинок
Громила 4 уровня
Средний природный зверь (рой)
Опыт 175

Хиты 63; **Ранен** 31 **Инициатива** +3
КД 15, **Стойкость** 15, **Реакция** 14, **Воля** 15 **Внимательность** +2
Скорость 5 Тёмное зрение
Сопротивляемость Половина урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 ближним и зональным атакам

Особенности

Нападение роя ✦ Аура 1

Все враги, начинающие ход в ауре, получают урон 5, плюс 2 единицы урона за каждый дополнительный смежный рой гниличинок.

Рой

Рой может занимать пространство, занятое другими существами, и враги могут входить в его пространство, считающееся труднопроходимой местностью. Рой невозможно тянуть, толкать и сдвигать рукопашными и дальнобойными атаками. Он может протискиваться через любые отверстия, через которые пройдёт хотя бы один его представитель.

Неуклюжий противник

Рой гниличинок не может совершать стандартные атаки.

Стандартные действия

Заразный укус ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +9 против КД
Попадание: Цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).
Первый проваленный спасбросок: Цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).
Второй проваленный спасбросок: Цель получает продолжительный урон 15 (спасение оканчивает).

Сил 10 (+2) **Лов** 13 (+3) **Мдр** 11 (+2)
Тел 13 (+3) **Инт** 2 (–2) **Хар** 4 (–1)

Мировоззрение без мировоззрения Языки —

Злодеи и чудовища

«Я никогда не понимал, почему такие как я никогда не скрываются всеми возможными способами. Разве плохо, когда враги гадают и не могут понять, кто стоит за их неприятностями? Такая надменность никак не помогает достигать поставленных целей. Проявите себя, и цели уплывут от вас, а враги объединяться против вас. Держитесь в тайне. Пусть за вас действуют ваши посредники, и пусть даже они не знают, кому служат, и чего именно вы добиваетесь. По своему опыту знаю, что слуг всегда полно. Провалится один — всегда можно будет найти другого.

—Сзасс Тэм

Зло пересекается с миром во многих местах. Его следы можно найти в местах, где происходили великие преступления и кошмарные события, на предметах, созданных со злобными намерениями, и в замыслах гнусных злодеев. Для того чтобы принять зло как движущую силу, нужно изучить порабощённых ей существ и понять скрытую мотивацию, движущую посредниками вечноголодной тьмы.

Эта глава представляет множество инструментов по созданию и использованию противников в мерзких сценах. В ней описано следующее:

- **Создание злодеев:** Создание блока статистики злодея мало чем отличается от создания нового чудовища, но для создания запоминающегося злодея требуется ещё кое-что.
- **Темы для чудовищ:** Темы чудовищ из этой главы помогают превратить обычных чудовищ в жутких противников.
- **Новые чудища:** Несколько новых чудовищ иллюстрируют, как может проявляться мерзкая тьма в мире вашей кампании.
- **Организации:** В некоторых организациях есть влиятельные группы, которые вы можете использовать для испытания или развлечения персонажей игроков.

Создание злодеев

«Представь моё удивление, когда я смог сделать чернила из боли. Теперь сиди смирно и не ори. Твои страдания скоро окончатся».

—Шатракс, Живодёр Разума

Одно дело знать зло как абстрактную призрачную силу, и совсем другое — понять, что это активный посредник тьмы. Злодей даёт злу личность. Он определяет облик и название орд злых существ, бесконечного потока демонов и чудищ, льющегося из гнойной тьмы, и несущего миру разрушения и страдания. Злодей строит свои гадкие планы, и он не остановится, пока не исполнит свои тёмные желания.

Этот раздел поможет вам создать полноценных и интересных злодеев, особенно если это рабы мерзкой тьмы. Однако прежде чем вдаваться в подробности, надо отделить злодеев от других существ. Злодей это не просто существо, необходимое для заполнения боевой сцены. Злодей это не блок статистики, живущий в промежутке между проверкой игроками инициативы и опусканием его хитов до 0. Злодей это полноценная личность. Это заклятый враг персонажей и главная сила в кампании. Намерения, действия и решения злодея должны менять обстоятельства героев, и гнать их из одного приключения в другое.

Концепция злодея

Заранее проработанная концепция значительно облегчает принятие дальнейших решений, касающихся злодея. Злодей это элемент сюжета, инструмент, с помощью которого вы создаёте приключения, и связываете отдельные экспедиции в большие и интересные кампании. Для создания концепции вы должны решить, как будете использовать злодея, и определиться с его личностью.

Рамки

В сущности, злодей является сюжетным элементом, с помощью которого вы можете привносить в игру напряжение, драму и волнение. Злодей должен быть реалистичным, но вкладывать в него труд следует соразмерно тому, насколько интенсивно вы будете его использовать. У него может быть ничтожное влияние на ближайшие игровые собрания, но важная роль в повествовании, на период всей кампании. Прежде чем принять какие-либо решения о злодее, определите, насколько сильно он будет влиять на игровой мир.

Злодей приключения

Большинство злодеев существует в пределах одного приключения, или, по крайней мере, не больше нескольких небольших приключений. В этих случаях злодей фигурирует в основном только в сюжете «своих» приключений, а его действия влияют на испытания и угрозы, выпадающие на долю героев. Обычно завершение приключения включает в себя финальную схватку героев и злодея в драматическом окружении.

В приключении *Крепость Царства Теней* герои противостоят культисту Каларэлю, намеревающемуся повторно открыть опасный разлом в Царство Теней. В приключении *Tear of Ioun* из «Трилогии безумия» (161—163 выпуски журнала *Dungeon*) фигурирует безумный Малахи, пытающийся высвободить существо из Дальнего Предела. В обоих этих примерах злодеи непосредственно формируют сюжет, и победа над ними с уничтожением их планов вызывает завершение сюжета.

Поскольку такие персонажи возникают и уничтожаются в течение одного-двух приключений, вам не нужно вкладывать много усилий в их проработку. Планы таких врагов становятся центральным конфликтом сценария, в котором они появляются, а методы по выполнению этих планов действуют как сюжет приключения. Если злодея остановить, обычно он перестаёт быть врагом, но вы можете превратить злодея приключения в злодея этапа или даже злодея кампании.

Злодей этапа

Злодей этапа, так же как и злодей приключения, формирует сюжет приключений героев. Однако злодей этапа существует не на протяжении одного-двух приключений, а является постоянным и опасным врагом на протяжении целого этапа игры. Для защиты от персонажей такие враги часто используют в качестве наёмников и слуг злодеев приключений, победив которых, искатели приключений узнают своего истинного врага. Каждое приключение подводит героев всё ближе к неизбежному столкновению с противником, которое чаще всего происходит в конце этапа.

Шаршан, злодей шадар-кай из опубликованной в журнале *Dungeon* серии приключений Scales of War, является хорошим примером злодея героического этапа. Когда герои оказываются втянутыми в сюжет, они узнают, что за разными грязными делами стоит одно и то же существо, и что все злодеи, с которыми они сражаются, являются его слугами. И где-то в районе конца героического этапа искатели приключений получают шанс сразить злодея, который так долго причинял им неприятности.

Поскольку злодей этапа присутствует в течение всего этапа, его личность не всегда известна с самого начала. Искатели приключений узнают информацию о нём по ходу приключений, связанных с его замыслами. Каждая победа подводит их ближе к последней схватке с врагом, и вот в конце у злодея не остаётся других вариантов кроме схватки с героями. Так же как злодей приключения может перерасти в злодея этапа, так и злодей этапа может перерасти в злодея кампании, особенно если он сбегает из последней схватки. И точно так же злодей этапа может служить злодею кампании, и потому победа над ним может приблизить героев к самому главному негодяю, ответственному за главный конфликт всей кампании.

Злодей кампании

Злодей кампании, которого ещё называют архизлодеем, противостоит искателям приключений на протяжении двух и более этапов, на протяжении многочисленных приключений. Такой злодей не обязательно должен быть в центре всех приключений, но он (она, оно) должен просматриваться во всём. Меньшие

злодеи, с которыми сражаются искатели приключений, обычно как-то связаны с этим главным врагом, и замыслы злодея кампании очень масштабные.

Злодей кампании обычно является кем-то очень важным в масштабах мира. Оркус является злодеем кампании, начинающейся с *Крепости Царства Теней* и заканчивающейся приключением *Повелитель нежити*. Точно так же Тиамат является злодеем кампании из серии приключений Scales of War, представленной в журнале *Dungeon*. И хоть ни Оркус, ни Тиамат не проявляют себя на героическом этапе, искатели приключений сражаются с их посредниками. Когда персонажи игроков перейдут на путь совершенства, они начнут узнавать о злодее, стоящем за всеми происходящими бедами. И только на эпическом этапе у героев появится шанс сразиться с истинными врагами.

Злодей кампании не обязан присутствовать во всех трёх этапах. Если вы ведёте кампанию только по героическому этапу и этапу совершенства, победа над злодеем кампании может стать завершающим событием, когда искатели приключений достигнут 21 уровня. Такие злодеи часто используют несколько злодеев этапов и злодеев приключений, от которых персонажи игроков и могут узнать об архивраге.

Связи

Определившись с границами и периодом существования злодея, вам нужно определить то, насколько злодей связан с героями.

Обособленный злодей

У злодея очень мало или вообще нет связей с персонажами игроков. У обособленного злодея есть свои планы, никак не связанные с действиями искателей приключений, а возможно, вначале он даже и не знает об их существовании. Большинство злодеев из опубликованных приключений является как раз обособленными, потому что персонажи сами обнаруживают действия злодея и сами идут на борьбу с ним, а сам злодей не совершает активных действий против искателей приключений.

Примером обособленного злодея может послужить Такхизис из серии романов «Сага о копье».

Косвенный злодей

У косвенного злодея есть некоторые связи с персонажами игроков. Персонажи могли встречать и побеждать посредников этого злодея в предыдущих приключениях, или же персонажи могут быть выходцами из организации, противостоящей организации злодея. В любом случае, вряд ли персонажи будут противостоять косвенному злодею, пока по прихоти судьбы его планы не пересекутся с целями отряда.

Косвенным злодеем из книг серии «Сага о копье» может быть Лорд Сот, благодаря его связи с Китиарой.

Персональный злодей

У злодея есть близкие отношения с одним или несколькими персонажами игроков. Такой злодей может быть кровным братом, конкурентом, бывшим спутником по отряду, родственником или покровителем. Планы этого злодея часто касаются искателей приключений, и основаны на мести или желании использовать умения персонажей во имя зла. Победа над персональным злодеем может принести самые сладкие плоды, так как игроки будут заинтересованы не просто устранить очередное зло. При создании персонального злодея, хорошо создавать многочисленные связи с отрядом искателей приключений, чтобы задействовано было сразу несколько персонажей.

Китиара является прекрасным примером персонального злодея из книг серии «Сага о копье», потому что она когда-то тоже была Героем Копья.

Архетип

Последним шагом в создании злодея является определение его природы или архетипа. Ниже описаны чаще всего встречающиеся архетипы злодеев из ролевой игры Dungeons & Dragons, но это далеко не исчерпывающий список. У вас могут быть собственные идеи, не вписывающиеся в эти категории, или вы можете объединить несколько архетипов для создания чего-то нового.

Абстрактный злодей

«Истинное зло не убить мечом. Какая жалость».

—Куюта, экзарх Бахамута

Не у всех злодеев есть лицо. Иногда эта роль достаётся некой силе, феномену или другому посреднику. То, что никто не отвечает за злобные деяния Дальнего Предела, не означает, что этот план не может стать злодеем приключения или даже кампании. Чума, некая злобная погода, или чудовищная мутация тоже могут сыграть роль злодеев.

С абстрактными злодеями трудно сражаться. Их не победишь как безумного волшебника или злого короля, убийством. В борьбе с абстрактными злодеями героям может потребоваться работать сразу в нескольких направлениях, и искать нешаблонные решения. У абстрактных злодеев часто есть меньшие злодеи в услужении, которые и позволяют сущности влиять на мир, а искателям приключений дают возможность с кем-нибудь сразиться.

Вторжение Дальнего Предела (уничтожение): Тайное сообщество героев давным-давно запечатало врата в Дальний Предел, но спустя годы защита ослабевает, и на свободу вырывается чудовищная болезнь. Чужеродная энергия Дальнего Предела медленно сочится через новые щели, угрожая исказить весь мир природы, если её не остановить.

Девиантный злодей

«Если нужно будет уничтожить весь свой народ, чтобы достичь победы, я так и сделаю. Их жертва не будет забыта».

—Влаакит CLVII

Будучи рабами тьмы, девиантные злодеи существуют лишь для продвижения в мире интересов зла. Этих презренных персонажей уже ничто не спасёт, они навеки прикованы к вселенскому злу, извечно сражающемуся с добром за доминирование на всех планах. Именно такими являются классические злодеи D&D. Они творят зло ради зла, они мерзкие, безжалостные и насквозь порочные.

У девиантных злодеев часто нет долгосрочных планов, необходимых для злодеев этапа или кампании. Однако они полезны тем, что могут в одном-двух приключениях продемонстрировать влияние зла на мир.

Отвлекающий маневр (доминирование): Амбициозная торговка нанимает несколько агитаторов, чтобы оговорить местную власть. Пользуясь гневом простого народа, она надеется свергнуть власть, чтобы отвлечь внимание от контрабандного ввоза в поселение нового опасного наркотика.

Злодей-предатель

«Я был искателем приключений, и к тому же довольно неплохим. Но это было в прошлой жизни, украденной предателем, Рари. Мы были как братья, он и я — по крайней мере, так я это помню. Предупреждаю вас, молодые искатели приключений: не позволяйте жажде власти забирать лучших из вас».

—Тензер

Величайшую победу зло одерживает когда соблазняет добрых и склоняет их к злу. У зла много искушений — власть, богатство, похоть, и многое другое — чтобы соблазнять, развращать и уничтожать защитников добра. Злодей-предатель это как раз такой персонаж, индивидуум, искушённый и развращённый тьмой.

Такие злодеи не сразу раскрывают свой характер, и до последнего прячут пороки. Иногда такие злодеи вначале действуют как скрытые враги, а потом, раскрывшись, становятся другим видом злодея, например, девиантным. Хорошо если предателем будет персонаж, которого искатели приключений любят, или которому доверяют. Так что когда злодей будет разоблачён, персонажам придётся выбирать между верностью и гневом к тому, кто раньше был их другом.

Грач (развращение): Долгие годы Грач путешествовал с Отрядом Семерых, сражаясь вместе с ними против зла. Для уничтожения тьмы, скрывающейся в подземельях и руинах, Грач обратился к Королеве Воронов за наставлением. Он считал, что в некоторые ночи он видел её бледную красоту, и эти мимолётные мгновения очень радовали его. Грач не знал, что та, кого он считал богиней, на самом деле является мерзкой каргой, принявшей её облик. Долгое общение с чудовищем привело его к его духовному развращению. Поняв, что приказы карги идут вразрез с заданиями союзников, Грач покинул своих друзей и стал рабом тьмы.

Злодей-соперник

«Я держу врагов поближе к себе, потому что питаюсь ими».

—Эклавдра из Дома Эйлсервс

Дружественное соперничество — вполне распространённое явление среди отрядов искателей приключений. Успеха одной группы обычно достаточно для того, чтобы другой отряд захотел сделать что-то лучше, найти что-то более ценное, или победить кого-то более злого. Однако у соперничества есть и обратная сторона, и если кто-то посчитает себя обиженным или не сможет что-то выполнить, возникает зависть, а зависть из кого угодно может сделать злодея. Злодей-соперник может быть конкретным искателем приключений или целым отрядом. Индивидуальное соперничество может вызвать обиду на персонажа игрока, а попытки превзойти его могут заронить зёрна порока. А соперничающий отряд может устать постоянно оставаться вторым, и с ростом напряжения он может стать настоящим врагом.

Павший паладин (развращение): Сэр Реджинальд был довольно сносным искателем приключений, но один из героев всегда затмевал все его усилия. Устав от игнорирования и недооценки, Реджинальд ищет силу, которая поможет ему сравняться в силе с соперником, и так становится развращённым. Сейчас Реджинальд стал чёрным стражем и катится во тьму, и чем ниже он падает, тем сильнее становится его ненависть.

Злодей поневоле

«Война из всех нас сделала злодеев».

—Король Кайус III

Злодей поневоле это персонаж, который творит зло по причине, которую персонажи игроков могут понять. Такой злодей может быть ополченцем, взявшим правосудие в свои руки, и убивающим подозреваемых в совершении преступлений. Другой может быть тираном, уничтожающим свободы для того, чтобы восторжествовало правосудие. Злодей такого вида мог бы принять тьму, чтобы спасти дорогого ему человека. Таких злодеев делает интересными элемент «человечности», качество, которое игроки могут понять и в некоторых ситуациях даже проявлять.

Неудачное решение (уничтожение): Каждую зиму с гор спускаются орки, ведущие войну с баронством Эверстоун и уничтожающие людей и ценные запасы. Барон Умбер изо всех сил старается отбросить орды врагов. Он собирал войска, укреплял города и набирал наёмников, но орки каждый год возвращались. Боясь полного уничтожения, барон придумал новое решение своих проблем, обратившись за помощью к сверхъестественным силам.

Ведьма шадар-кай по имени Каера предложила разобраться с орками, заразив их болезнью, которая гарантировано их погубит. В обмен она попросила дочь барона. Немного поколебавшись, барон соглашается и отсылает дочь. Наступает весна, а орки так и не приходят, и барон хоть и горюет о дочери, но мало-помалу успокаивается. Но только позже, с таянием снегов, болезнь спускается с гор, и убивает уже людей.

Злодейская организация

«Без моих доносчиков я слеп».

—Занатар

Не все злодеи действую в одиночку. Многие работают сообща, формируя заговоры, культы, синдикаты и прочие организации, несущие в мир зло. Злодейская организация состоит из нескольких злодеев, причём вместе они опаснее, чем поодиночке. Уничтожение отдельной ячейки или лидера принесёт лишь временное послабление. Возникнет новая ячейка, будет выбран новый лидер, и организация продолжит свою работу. Для того чтобы полностью победить организацию, нужно уничтожить и корни и ветки.

Дополнительные примеры смотрите в конце этой главы.

Алое Братство (доминирование): Алое Братство это большая организация убийц и мистиков, работающих над восстановлением былого величия их павшей империи. Большая их часть держится под прикрытием, выступая в роли советников, жрецов и учёных. Оставшиеся ведут себя открыто, чтобы внушать врагам страх. Алое Братство постоянно расширяет своё влияние, проникая и захватывая правительства по всему миру. Уничтожение одной ячейки ничего не приносит, потому что на её месте возникнет другая.

Рукотворный злодей

«Я живу ради моментов, когда можно превратить что-нибудь чистое в нечто извращённое».

—Граз’зт

Рукотворный злодей создаётся действием, бездействием или ошибками персонажей игроков. Иногда искатели приключений даже знают, что именно приводит к созданию таких злодеев. В редких случаях злодеем может оказаться бывший представитель отряда. Позволив героям узнать злодея до того как он станет заклятым врагом, можно создать интересное напряжение, когда героям придётся сражаться с тем, кого они когда-то считали другом.

Иногда злодеем становится не тот, кого персонажи хорошо знают, а тот, кто пострадал от их действий. Это может быть дочь хладнокровно убитого ими рыцаря, дворянин, которого они оскорбили, или король, от задания которого они эгоистично отказались.

Холод в довесок (развращение): Деревня нанимает искателей приключений для уничтожения гоблинов. Герои убеждают старосту увеличить вознаграждение, не зная, что это опустошит общественную казну. Спустя неделю, уничтожив гоблинов и забрав награду, искатели приключений покидают деревню, не оставив ей средств, нужных для зимовки. Несколько местных жителей, потерявших близких людей из-за голода, отправляются мстить жадным искателям приключений.

Скрытый злодей

«Чтобы увидеть величайшее зло, нужно всего лишь взглянуть в зеркало».

—Диспатер

Трудно бороться с врагом, который себя никак не проявляет. Скрытый злодей может действовать в тени, носить множество масок и организовывать события через верных посредников. Такие злодеи обычно находятся в центре крупных заговоров, где с виду разрозненные события ведут к выполнению их планов.

Скрытый злодей хорошо подходит на роль злодея этапа или кампании, поскольку у вас будет время на более тщательное продумывание его планов. Обозначив присутствие такого злодея в ваших приключениях и сценах, вы позволите игрокам самим вычислить неприятеля, а также создадите чувство ужаса, что истинный враг может быть кем угодно и где угодно.

Павший дворянин (развращение): Суккуб проникает в окружение герцога под видом придворной дамы. Там она соблазняет его и старается сделать его рабом телом и душой. Когда герцог будет в её руках, его порочность выльется в несправедливые законы, и на весь его двор падёт тень.

Темы мерзких чудовищ

«Некромантия ведёт в никуда. Это бесполезная школа магии, пытающаяся понять истинный потенциал тени. Некромантия не может создать самовоспроизводящуюся расу нежити. Каждый созданный скелет или зомби требует для поддержания огромного количества энергии. Эти слуги забирают всю энергию создателя. Так что ответ находится не в оживлении мертвецов, а в самой тени.

Отброшенные кусочки тьмы в момент создания Творения сформировали Царство Теней. Так что эту энергию творения можно обуздать и создать что-то новое, что-то, что может создать самовоспроизводящуюся расу, не прибегая к божественному вмешательству и естественным процессам в мире. И хоть у меня было много неудач, я горжусь сосудами, которые несут этот потенциал новым носителям, чтобы сделать их моими слугами».

—Кайус

Зло влияет на существ многими способами. В некоторых случаях тьма захватывает целые расы, навсегда порабощая их. В других случаях зло заражает, искажает и подчиняет. Влияние зла может создать долгосрочные перемены в простых народах, пробуждая в них новые таланты или вызывая у них чудовищные изменения.

Для вплетения в кампанию нитей зла, вы можете использовать темы чудовищ для изменения имеющихся существ. Например, тема может отображать власть над чудовищем определённого хозяина; трансформацию из-за долгих контактов со злой силой; или преимущества от особого обучения, поклонения или влияния окружающей среды.

В этом разделе приведены новые темы чудовищ, использующие дарования мерзкой тьмы. Дополнительные темы вы можете найти в *Руководстве Мастера 2*, *Демономиконе* и других книгах для Мастера.

Использование тем

Применение темы чудовища к существу позволяет настроить его роль и таланты. Сделать это довольно просто: нужно лишь выбрать один-два таланта, и добавить их к блоку статистики.

Шаг 1: Выберите тему

Каждая из представленных здесь тем предлагает способ показать искажение чудовища определённым проявлением зла. Применение темы демонстрирует один из способов, которыми мерзкая тьма превращает существ в своих верных слуг. Выберите тему, которая лучше всего иллюстрирует историю, которую вы хотите поведать боевой сценой.

Шаг 2: Выберите чудовище

Выбрав тему чудовища, выберите само чудовище, которое получит таланты темы. Описание каждой темы включает предположения о том, какие чудовища ей подходят, но вам следует выбирать тех, что подходят вашей сцене и вашему приключению.

Многие темы и таланты рекомендуют определённые роли. Талант, дарованный темой, может подчеркнуть текущую роль существа или позволить действовать в новой роли. Однако будьте осторожны при смешивании ролей. Например, дав талант солдата налётчику, вы можете подорвать его мобильность, если для преимущества от нового таланта ему придётся держаться рядом с целью. И несмотря на то, что некоторые таланты могут использовать элементы других ролей, они не меняют основную роль существ. Таланты, в которых роль не упомянута, легко объединяются с любыми существами. И напоследок, будьте внимательны, так как некоторые таланты дают дополнительную роль «лидер».

Шаг 3: Выберите изменения сюжета

В каждой теме приводятся таланты, которые можно добавить чудовищу, а также элементы сюжета, способные превратить обычное чудовище в уникального и интересного врага. Продумайте последствия добавления этих талантов, изменения характеристик, и обязательства, появившиеся у чудовища перед тем, кто (или что) совершил его превращение. Многие темы вызывают физические изменения.

Шаги 3 и 4 взаимозаменяемы. Поскольку таланты вызывают изменения описания и сюжета, вы можете придумать описание чудовища после того, как решите, какие таланты вы возьмёте.

Шаг 4: Выберите таланты

Выберите один атакующий талант и один приём из тех, что предлагает тема, и примените их к блоку статистики чудовища. Вы можете также модифицировать навыки, но это не обязательно.

Вы можете добавить дополнительные таланты, но это сделает чудовище более сложным для управления и возможно, более сильным для его уровня.

Практически все таланты используют уровень существа для вычисления бросков атаки и урона.

Атакующие таланты: В каждой теме есть атакующие таланты. Одни предлагают чудовищу новые атаки или возможность накладывать на врагов негативные эффекты. Другие таланты усиливают имеющиеся у чудовищ атакующие таланты. Все таланты описаны в стиле обычных записей талантов чудовищ, с заголовком, указывающим, в какое место блока статистики их вставлять. Перед талантом указываются опциональные зацепки сюжета и наиболее подходящие роли.

Приёмы: Среди приёмов темы встречаются ауры, лечащие таланты, особые режимы перемещения и ситуационные преимущества. Обычно приёмы не меняют сущность чудовища и его тактику, как это делают атакующие таланты.

Грезящий о роке

«Мне снится один и тот же сон. Я стою перед дверьми огромного чёрного храма. Пролетает молния, раздаётся гром, двери отпираются, распахиваются, и там... я вижу свою судьбу».

—Ларет Прекрасный

Скованный Бог изнывает в межпространственной тюрьме, но это не мешает ему влиять на события в мире природы. Многие знают о Скованном Боге в его проявлении Старшего Стихийного Средоточия или через князей Стихийного Зла, действующих от его лица, но есть и те, кто сами привлекли внимание Тариздуна. Эти тёмные вассалы называют себя «грезящими о роке», так как считают, что Скованный Бог приходит к ним во снах.

Грезящие о роке появляются среди гуманоидов, причём чаще всего среди людей. Однако любое существо, достигшее высокого положения в стихийном культе, может заслужить безумие от этого тёмного бога. Грезящие о роке могут быть любых ролей.

Грезящие о роке однозначно злы, зачастую безумны, и склонны к девиантному поведению. Они жестоки, склонны к садизму, и им нравится грызня между своими же слугами. Об этих культистах заботятся демоны, элементали, и просто приписанные к ним поклонники стихийного зла. Грезящие о роке не часто общаются с низшими храмами, так как в их же интересах держать стихийные культы в незнании о боге, которому они служат.

Модификаторы навыков: Бонус +2 к проверкам Религии.

Атакующие таланты

Грезящие о роке используют тёмную магию, дарованную их повелителем. Эти таланты несут безумие, наполняя цель жуткими мыслями или отравляя душу, и делают жертв рабами воли Скованного Бога.

Касание Тариздуна

Призвав в свои руки силу своего тёмного бога, грезящие о роке могут сковать врагов мистическими цепями, так же как боги сковали их повелителя в Бездне.

Стандартные действия

Касание Тариздуна (очарование) ✦ **Перезарядка** ⚄ ⁞⁞

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); уровень + 3 против Воли
Попадание: Цель становится удерживаемой, пока не преуспеет в проверке Магии или Религии (средняя Сл уровня этого существа), совершённой действием движения.
Промах: Цель становится замедленной до конца своего следующего хода.

Охлаждение души

Грезящие о роке могут иссушать плоть и рвать содержащуюся в ней душу. Этот талант иногда получают солдаты, а также существа, причиняющие дополнительный урон врагам, предоставляющим боевое превосходство.

Стандартные действия

Охлаждение души (некротическая энергия, холод) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); уровень + 3 против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией и холодом 1к8 + 4, и цель до конца своего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.
*Уровень 11:*Урон некротической энергией и холодом 2к8 + 8.
*Уровень 21:*Урон некротической энергией и холодом 3к8 + 12.

Сводящий с ума вой

Скованный Бог терпеть не может провалы. Его слуги знают, что в случае гибели их ждёт забвение. Этот талант высвобождает безумие и страх перед тем, что произойдёт, когда оборвётся крик умирающего существа.

Действия по условию

Сводящий с ума вой (психическая энергия, страх) ✦ **На сцену**

Триггер: Хиты этого существа опускаются до 0.
Атака (не действие): Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); Уровень +3 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 5, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Уровень 11: Урон психической энергией 10.
Уровень 21: Урон психической энергией 20.

Приёмы

Грезящие о роке используют следующие таланты, чтобы общаться со Скованным Богом — или, по крайней мере, так они думают.

Безумное откровение

В сознании грезящего о роке царит безумие. Когда существо с этим талантом полностью отдаётся безумию, оно может достичь либо великих результатов, либо потерпеть большое поражение.

Малые действия

Безумное откровение ✦ Неограниченный

Эффект: Бросьте к6 для определения эффекта этого таланта.
⚀ Это существо становится ослеплённым до конца своего следующего хода.
⚁ Это существо становится изумлённым до конца своего следующего хода.
⚂ Это существо до конца своего следующего хода предоставляет всем боевое превосходство.
⚃ Это существо получает бонус таланта +2 ко всем защитам, пока по нему не попадёт атака.
⚄ Это существо получает бонус таланта +2 к броскам атаки, пока оно не промахнётся атакой.
⚅ Это существо может в этом ходу совершить дополнительное стандартное действие.

Мерзкая команда

Обладающие сильной волей грезящие о роке могут приказывать демоническим, стихийным слугам и слугам-нежити Скованного Бога. Если грезящий о роке не сможет принудить свою цель, Тариздун наказывает глупца за его слабость. Существа с этим талантом получают дополнительную роль «лидер».

Малые действия

Мерзкая команда ✦ Перезарядка ⚄ ⁞⁞

Эффект: Дальнобойный 5 (один союзник, слышащий это существо). Цель совершает свободным действием стандартную атаку по врагу, выбранному этим существом. Если эта атака попадает, цель также получает 5 временных хитов. Если эта атака промахивается, цель получает урон 10.

Тёмное общение

Тариздун может открыть будущее наиболее преданным слугам, показывая туманные образы того, что может произойти. Когда существо использует этот талант, оно вспоминает знамение из последнего сна и получает второй шанс на успех.

Действия по условию

Тёмное общение (психическая энергия) ✦ **На сцену**

Триггер: Это существо совершает бросок атаки или спасбросок, и ему не нравится результат.
Эффект (не действие): Это существо перебрасывает бросок атаки или спасбросок. Если атака попадает или спасбросок успешен, это существо получает 5 временных хитов. Если атака промахивается или спасбросок проваливается, это существо становится изумлённым до конца своего следующего хода.
Уровень 11: 10 временных хитов.
Уровень 21: 15 временных хитов.

Зверь хаоса

«Гоооооолооод...»

—Искатель приключений, превращённый в зверя хаоса

До того, как возникло Творение, был один лишь хаос. Эта сырая бесформенная субстанция была кипящим месивом возможностей, расширяющимся и сжимающимся безо всякой логики, смысла и цели. Когда предтечи придали форму хаосу, чтобы создать вселенную, это нарушило беспорядок хаоса. С тех пор хаос бьётся в формах, заданных предтечами, стараясь вернуться в исходное состояние.

Пока сущность хаоса бьётся в Бездне, разумах смертных, границах с Дальним Пределом, и вообще во всём сущем, его гончие — слаады — открыто радуются войне, которую ведёт Стихийный Хаос с Творением. Между тем, существа, которых хаос непосредственно коснулся, заражаются телесной нестабильностью — болезнью, атакующей основу тела — и обычно умирают. Те же, что выживают, становятся зверями хаоса. Практически потеряв разум, они становятся аморфными машинами разрушения, распространяющими свою болезнь и разрушающими Творение. Лучшие звери хаоса получаются из громил, налётчиков и соглядатаев.

Став зверем хаоса, существо теряет своё физическое тело и становится грудой распадающейся плоти с сенсорными органами. Воспоминания и образы, промелькивающие в гибнущем сознании, заставляют чудовище менять форму, и его тело может измениться несколько раз, пока оно пытается своими придатками распространять недуг.

Происхождение: Происхождение существа становится «стихийным».

Модификации навыков: Бонус +2 к проверкам Выносливости.

Атакующие таланты

Зверь хаоса существует ради создания новых зверей хаоса. Это его вклад в войне с упорядоченным.

Телесная нестабильность

Этот талант заражает существо сырым хаосом, действуя в сущности как болезнь. Заболевшие существа становятся подрагивающими грудами пористой плоти и гнили. Во время течения болезни существу становится всё сложнее удерживать своё тело, пока оно полностью не разваливается под гнетом распада.

Стандартные действия

Телесная нестабильность (болезнь) ✦ **Перезарядка** ⚅

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); уровень + 3 против Стойкости

Попадание: Урон 5 за каждый этап, и цель в конце своего следующего хода совершает спасбросок. В случае провала этого спасброска цель заболевает телесной нестабильностью (стадия 1).

Промах: Урон 5 за каждый этап.

Эффект: Это существо получает урон 5 за каждый этап.

Телесная нестабильность Болезнь любого уровня

Больное существо подвергается быстрой трансформации, становясь корчащейся массой тающей плоти.

Стадия 0: Цель выздоравливает.
Стадия 1: Цель становится замедленной.
Стадия 2: Цель становится изумлённой и замедленной.
Стадия 3: Цель перестаёт быть изумлённой и замедленной. Она восстанавливает все потерянные хиты и становится зверем хаоса под управлением Мастера. Став зверем хаоса, она получает талант *телесная нестабильность*.
Проверка: Цель в конце своего хода совершает проверку Выносливости, если болезнь находится на стадии 1 или 2.
Меньше лёгкой Сл: Стадия болезни увеличивается на 1.
Лёгкая Сл: Без изменений.
Средняя Сл или больше: Стадия болезни увеличивается на 1.

Приёмы

Зверь хаоса принимает множество форм, некоторые из которых дают существу уникальные преимущества.

Колышущееся тело

Зверь хаоса обтекает опасности, сдвигая своё трясущееся тело, чтобы избегать атак. Лучше всего этот талант подходит громилам и солдатам.

Действия по условию

Колышущееся тело ✦ Неограниченный

Триггер: Враг совершает рукопашную или дальнобойную атаку по этому существу.
Эффект (немедленный ответ): Это существо может совершить шаг на 1 клетку.

Скользящая масса

Отсутствие постоянной физической формы позволяет зверю хаоса с лёгкостью перетекать по препятствиям и сквозь них. Больше всего этот талант подходит налётчикам.

Действия движения

Скользящая масса ✦ Неограниченный

Эффект: Если это существо было отмечено, метка оканчивается. Это существо может совершить шаг на расстояние, равное половине своей скорости, игнорируя при этом перемещении труднопроходимую местность.

Ужасающая внешность

Хоть разум существа и уничтожается, когда оно становится зверем хаоса, оно может изредка вспоминать своё бывшее тело. В такие моменты зверь превращается в пародию на своё утраченное тело.

Действия по условию

Ужасающая внешность (страх) ✦ **На сцену**

Триггер: Враг попадает по этому существу, когда оно не находится в раненом состоянии.
Атака (свободное действие): Ближняя вспышка 2 (враги во вспышке, способные видеть это существо); уровень + 3 против Воли
Попадание: Это существо может толкнуть цель на 3 клетки, и цель получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Менада

«Страна Фей — это царство эмоций и неистовства. Эмоции есть даже у деревьев, камней и облаков. И это может свести вас с ума».

—Князь Мороза

Страна Фей — это яркое отражение мира природы, полное большой красоты, но это ещё и дом ужасного зла и уродства. Карги высасывают мозг из костей тех, кто попался им на пути, спрайты и пикси совершают смертельные проказы над несчастными глупцами, попавшими в их ловушки, а фоморы собирают войска для порабощения врагов из верхнего мира.

Зло на этом плане охотится за самыми сильными эмоциями: любовью и ненавистью, похотью и страхом. Оно усиливает эти эмоции, пока они не заполнят все мысли существа. Существа, попавшие под энергетику этого плана, становятся рабами своих эмоций. Они странные и непредсказуемые, жестокие и агрессивные. Их не заботит причиняемый ими вред и страдания. Это безумное воинство, известное как «менады», состоит из разнообразных рас и существ, объединённых безумным желанием утолять жажду эмоций.

Чаще всего менадами становятся громилы и налётчики, хотя некоторые контроллеры тоже подвержены этому безумию. Выглядит менада как обычное существо своего вида, но дикое и необузданное. Глаза его постоянно вращаются, а тело и зубы покрыты кровью.

Модификации навыков: Бонус +2 к проверкам Внимательности и Природы.

Атакующие таланты

Менады очень агрессивны в бою. Они рвут врагов на части когтями и зубами, а иногда даже голыми руками. Многие находятся в диком бешенстве, которое дурманит сознание и снимает все ограничения.

Бешенство менады

Менады славятся непредсказуемым поведением. Они то спокойны, то становятся берсерками с пеной у рта. Этот талант пригодится громилам.

Особенности

Бешенство менады

В начале хода этого существа бросьте к6. Если выпадет «1», оно становится изумлённым до начала своего следующего хода. Если выпадет «6», оно получает бонус таланта +2 к броскам атаки, а его рукопашные атаки причиняют дополнительный урон 1к6.

Кровожадность менады

Безумие менад чаще всего проявляется в неконтролируемой кровожадности, готовности разорвать всех, до кого они могут дотянуться. Больше всего этот талант подходит налётчикам.

Действия по условию

Кровожадность менады ✦ **Неограниченный** (1/раунд)

Триггер: Враг в пределах количества клеток, равного скорости этого существа, становится раненым.
Эффект (свободное действие): Менада перемещается на расстояние, равное своей скорости, в клетку, смежную с вызвавшим срабатывание врагом, и совершает следующую атаку:
Атака: Рукопашный 1 (вызвавший срабатывание враг); уровень + 3 против Стойкости.
Попадание: Урон 5, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).
Уровень 11: Урон 10, и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).
Уровень 21: Урон 15, и продолжительный урон 15 (спасение оканчивает).

Раздирающая ярость

В самых древних рассказах о менадах упоминаются дикие женщины, отрывающие детям конечности. Эхо этих историй звучит в отчаянных криках тех, кто попал в хватку менад.

Стандартные действия
⸸ **Раздирающая ярость ✦ Неограниченный**
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); уровень + 3 против Реакции *Попадание:* Это существо захватывает цель (Сл высвобождения средняя для уровня этого существа). Каждый раз, когда цель начинает ход в захвате этого существа, она получает урон, равный 2 + половина уровня этого существа.

Приёмы

Влияние Страны Фей на некоторых существ проявляется в безумии, галлюцинациях и неконтролируемой агрессии. Приведённые таланты демонстрируют возможные формы безумия.

Безумие Страны Фей

Существо с этим талантом может избавляться от самых нежелательных состояний.

Особенности
Безумие Страны Фей
Если это существо начинает ход с изумляющим, ошеломляющим или доминирующим эффектом, оно может совершить спасбросок, чтобы избавиться от одного такого состояния, даже если этот эффект обычно не позволяет спасбросок.

Потворство боли

Боль заставляет менад ещё активнее творить насилие. И чем сильнее боль, тем яростнее ведёт себя менада.

Действия по условию
Потворство боли ✦ Неограниченный
Триггер: Это существо получает в свой ход продолжительный урон. *Эффект (свободное действие):* Это существо совершает стандартную атаку.

Моильский мертвец

«Мне нравится уничтожать милые вещицы».

—Оркус

Много эпох тому назад существовал целый город демонопоклонников. Многолетние жертвоприношения демоническому повелителю нежити привлекли его внимание. Однако шло время, возникали новые идеи, и жители отвернулись от тьмы в пользу света. Увидев это предательство, демонический повелитель проклял их. Он погрузил жителей в вечный сон и забросил весь город в дальние дали Царства Теней, где тьма смогла бы охватить изящные башни и грациозные мосты, затянув их в забвение. Этот город назывался Моиль, и после разрушения он притягивал к себе многих искателей сокровищ и злодеев.

Горожане не пережили этот вечный сон, но зловещая энергия, пропитывающая тёмные земли, наделила их трупы ужасной силой. Теперь по городу бродят все виды нежити, включая зомби, упырей, призраков и духов. Наследие города вкупе с нечестивым окружением придало этой нежити необычные и смертельно опасные способности.

Тема «моильский мертвец» доступна только для нежити и подходит всем ролям.

Подтип: Существо получает подтип «нежить», если ещё не обладало им.

Сопротивляемость: Существо с темой «моильский мертвец» получает сопротивляемость 5 холоду и сопротивляемость 5 некротической энергии, если ещё не обладало ими. На этапе совершенства эти сопротивляемости увеличиваются до 10, а на эпическом этапе до 15.

Уязвимость: Существо с темой «моильский мертвец» получает уязвимость 5 к излучению и уязвимость 5 к огню, если ещё не обладало ими. На этапе совершенства эти уязвимости увеличиваются до 10, а на эпическом этапе до 15.

Модификаторы навыков: Бонус +2 к проверкам Скрытности.

Атакующие таланты

Медленное поглощение тьмой Моиля окутало город леденящим холодом. Нежить, выходящая из его руин, использует этот холод как оружие.

Дар Оркуса

Некоторые моильские мертвецы могут передать своё проклятье тем, кто их сразил.

Действия по условию
⸸ **Дар Оркуса ✦ На сцену**
Триггер: Смежный враг опускает хиты этого существа до 0. *Атака (не действие):* Рукопашный 1 (вызвавший срабатывание враг); уровень + 3 против Воли *Попадание:* Цель теряет сознание (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель получает штраф –4 к спасброскам от этого эффекта. *Промах:* Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Замораживающий рок

В каждом моильском мертвеце жива искра памяти, знание того, что именно обрекло их на такую печальную судьбу. Освобождённые от проклятья повторной смертью, души этих мертвецов взрываются ледяными облаками.

Действия по условию
Замораживающий рок (холод) **✦ На сцену**
Триггер: Хиты этого существа опускаются до 0. Эффект (не действие): Ближняя вспышка 1 (все живые существа во вспышке). Цель получает урон холодом 5, и становится обездвиженной (спасение оканчивает). *Уровень 11:* Урон холодом 10 *Уровень 21:* Урон холодом 20.

Смертельный мороз

Холод Моиля пропитывает существ, бродящих по его руинам. Сражающиеся с моильскими мертвецами должны будут сразиться и с леденящим морозом, сопровождающим этих существ.

Особенности
☼ **Смертельный мороз** (некротическая энергия, холод) ✦ **Аура** 2
Находясь в этой ауре, все живые существа предоставляют всем боевое превосходство и если оканчивают ход в ней, то получают урон некротической энергией и холодом 5. *Уровень 11:* Урон некротической энергией и холодом 10. *Уровень 21:* Урон некротической энергией и холодом 15.

Приём

Моильский мертвец спит, пока его не разбудит присутствие живых.

Ощущение жизни

Проклятье Оркуса погрузило население Моиля в вечный сон, и единственное, что могло пробудить их, это приближение живого существа, вызывающее у тьмы негодование.

Особенности
Ощущение жизни
Это существо знает местонахождение всех живых существ в пределах 5 клеток, даже если оно их не видит.

Поклонник тьмы

«Ты не должен плохо отзываться о моём Хозяине. В противном случае мне придётся тебя убить».

—Сайрус Белвью

Граф Страд фон Зарович, лорд Сот, Виктор Морденхейм, и многие другие командуют тёмными регионами Царства Теней, известными как домены ужаса. Будучи проклятыми за свою порочность, они остаются навечно заключёнными в этих доменах. Они одновременно владыки и пленники своих земель. Тени и туман отмечают границы их загубленных земель, чётко давая понять прохожим, что эти владения нужно избегать. Несмотря на это заточение, тёмные владыки стремятся расширить своё влияние за пределы Царства Теней.

Поклонник тьмы это существо, поклявшееся служить одному из многочисленных тёмных лордов Царства Теней, и принявшее клеймо своего господина. Слуга отказывается от своей воли и даже души в обмен на частичку силы своего покровителя. Обычно поклонник похож на тёмного лорда, которому служит. Таким образом, вампиры часто служат Страду, а рыцари смерти Лорду Соту.

Происхождение: Происхождение существа становится «теневым».

Модификации навыков: Бонус +2 к проверкам Запугивания.

Атакующие таланты

Тёмный лорд вкладывает силы в своего избранного слугу, чтобы поклонник мог воплощать во внешнем мире планы лорда.

Гнев тёмного лорда

Поклонник тьмы зарабатывает доверие хозяина постоянным и преданным служением, и для защиты подопечного тёмный лорд делится со слугой частичкой своей силы, которую можно будет использовать в час нужды. Этот талант пригодится артиллерии и контроллерам.

Стандартные действия

Гнев тёмного лорда (зона, психическая энергия, страх) ✦ **На сцену**

Атака: Ближняя волна 3 (враги в волне); уровень + 3 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к10, плюс урон психической энергией 5 за каждый этап, и это существо может толкнуть цель на 3 клетки.
Эффект: Волна создаёт зону, которая существует до конца следующего хода этого существа. Враги в этой зоне получают штраф –2 к броскам атаки.

Сокрушающий страх

Существо, преданное тёмному лорду, знает о проклятье, удерживающем их хозяина в Царстве Теней. Этот талант открывает врагам глубину порока тёмного лорда, получившего это проклятье, парализуя их ужасом. Соглядатаи и солдаты могут с помощью этого таланта приковывать врагов к месту.

Малые действия

Сокрушающий страх (страх) ✦ **На сцену**

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); уровень + 3 против Воли
Попадание: Цель становится обездвиженной, и не может совершать провоцированные и немедленные действия (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Цель становится замедленной до конца своего следующего хода.

Приёмы

Служение тёмному лорду зачастую требует от поклонника заплатить непомерно высокую цену.

Беспокоящее безобразие

Слуга тёмного лорда часто носит отметину, указывающую на его преданность. Тёмный лорд может дать её в качестве наказания, или мутация могла возникнуть сама, из-за работы со злом. Обычно последователи страдают от гротескного ожирения, скелетной худобы, фурункулов, горбов и иссохших конечностей.

Особенности

Беспокоящее безобразие (страх) ✦ **Аура** 2

Враги в ауре, видящие это существо, получают штраф –2 к броскам атаки и Воле.

Вызов туманов

Жуткие туманы отмечают границы владений тёмного владыки, удерживая обречённого страдальца на его владениях и отпугивая чужаков. Некоторые поклонники, в частности, артиллерия, контроллеры и соглядатаи, обучаются использовать такие туманы для обороны.

Малые действия

Вызов туманов (аура) ✦ **На сцену**

Эффект: Это существо активирует ауру 2, которая существует до конца его следующего хода. Аура является областью, слабо ограничивающей видимость. Все добрые существа, начинающие ход в ауре, становятся замедленными (спасение оканчивает).
Поддержание малым: Аура продолжает существовать до конца следующего хода этого существа.

Раболепное отступление

Некоторые поклонники хоть и получили благоволение тёмного лорда, остаются малодушными. Из-за такой тяжёлой судьбы они бегут из схваток, если что-то начинает им угрожать.

Действия по условию

Раболепное отступление ✦ На сцену

Триггер: Враг делает это существо раненым.
Эффект (свободное действие): Это существо совершает шаг на расстояние, равное своей скорости, и получает до конца своего следующего хода бонус таланта +2 ко всем защитам.

Раб Девяти Адов

«Все дьяволы хотят стать вашими друзьями, и как настоящие друзья, они будут вам помогать. Нужна пара монет? У дьявола есть лишние деньги. Нужно тёплое тело в постель? Дьявол знает лучших дамочек! Хотите положения? Богатства? Имущества? Власти? У дьявола есть ответы. А чего он хочет взамен? Немногое. В сущности, пустячок. Вы даже ничего не почувствуете. Он хочет лишь вашу душу».

—Коннер Смитсон, Искатель Добродетели

Души являются валютой Девяти Адов. Архидьяволы алчут их, охотятся за ними, и делают всё, чтобы их заполучить. Причина проста: души обладают властью. Именно души позволили Королеве Воронов свергнуть Нерулла. А до этого души давали Неруллу власть над жизнью и смертью и возможность держать весь мир в костлявой руке. Архидьяволы снаряжают за душами целые экспедиции.

Много хороших душ пропало в Девяти Адах из-за развращения дьяволами, а другие были украдены по пути в Летерну (владения Королевы Воронов) дьявольскими собирателями. Другие были обречены на это после подписания при жизни договора, обрекающего их на вечные муки в обмен на прижизненные мимолётные богатства, удовольствия или прочие мелочи, приносящие дьяволу его силу. Смертные, поддавшиеся на такие искушения, становятся хуже чем рабами, ибо нет у них ни единого шанса избежать судьбы, которую сами выбрали. Даже архидьяволы не гнушаются таких сделок и заключают договоры с колдунами и прочими смертными.

В отличие от большинства других тем чудовищ, описанные ниже таланты доступны только существам, продавшим душу конкретному дьяволу или заручившимся поддержкой конкретного архидьявола. Для подтверждения сделки смертный получает клеймо, указывающее на то, что его душа принадлежит дьяволу. Применяя эту тему к существу, выберите одно клеймо, описанное ниже. Существо получает атакующий талант и приём, связанный с этим клеймом.

Клеймо Авернуса

На Авернусе голый ландшафт, изуродованный войной и усыпанный обвалившимися крепостями, использовавшимися для обороны Девяти Адов от вторжения демонов, спровоцированного Войной Крови. Архидьявол Бел, номинально правящий этим местом, нанимает в основном громил и солдат, помогающих оборонять его владения.

Модификатор навыка: Бонус +2 к проверкам Запугивания.

Проклятое пламя

Рабы Бела могут воззвать к силе своего повелителя, проявляющейся в виде зелёного пламени, танцующего на их оружии. Это пламя преодолевает вражескую сопротивляемость к огню.

Действия по условию

Проклятое пламя (огонь) ✦ **Перезарядка** ⚄ ⚅

Триггер: Это существо попадает по врагу атакой с ключевым словом «оружие».
Эффект (не действие): Вызвавшая срабатывание атака игнорирует сопротивляемость цели к огню и причиняет дополнительный урон огнём 1к6.
Уровень 11: Дополнительный урон огнём 2к6.
Уровень 21: Дополнительный урон огнём 3к6.

Тактика Авернуса

Бел не питает иллюзий относительно своего положения в иерархии Девяти Адов. Для него гораздо важнее то, чтобы его слуги преуспевали в сражении, пока они живы.

Действия по условию

Тактика Авернуса ✦ **Неограниченный**

Триггер: Смежный враг промахивается по этому существу атакой.
Эффект (немедленный ответ): Это существо может совершить шаг на 1 клетку, и оно получает до конца своего следующего хода боевое превосходство над вызвавшим срабатывание врагом.

Клеймо Диса

Паранойя Диспатера распространяется на тех, кто ему служит, и готовит к тому, что их повсюду поджидают враги и опасности. Большинство существ, заключивших договор с этим архидьяволом, становится затворниками в больших крепостях с ловушками и покорными слугами. Диспатер отдаёт предпочтение контроллерам и налётчикам.

Инициатива: Бонус +2 к проверкам инициативы.

Модификатор навыка: Бонус +2 к проверкам Проницательности.

Преимущество заточения

Рабы Диспатера знают ценность хорошего пути к отступлению, и потому могут создавать безопасный путь, по которому враги не смогут их преследовать.

Действия движения

Преимущество заточения ✦ **Перезарядка** ⚄ ⚅

Эффект: Это существо получает до конца текущего хода бонус таланта +2 ко всем защитам и перемещается на расстояние, равное своей скорости. Если враги совершают провоцированные атаки, вызванные этим перемещением, это существо может совершить по этому врагу следующую атаку:
Атака (свободное действие): Рукопашный 1 (вызвавший срабатывание враг); уровень + 3 против Воле
Попадание: Цель становится обездвиженной до конца своего следующего хода.

Круговое зрение

Рабы Диспатера отращивают на теле дополнительные глаза, чтобы следить за возможными предателями. На самом деле эти глаза незрячи, но позволяют противостоять окружению.

Особенности

Круговое зрение

Враги не могут получить боевое превосходство, окружая это существо.

Клеймо Минауроса

Мамон, правитель Минауроса, это раболепный и презренный архидьявол. Это оппортунист, знающий, как льстить и угождать ради места на троне. Эти особенности передаются и тем, кто ему служит, и помогают им сеять зло самыми неожиданными способами. Налётчики и соглядатаи становятся сильнее, получив это клеймо.

Модификатор навыка: Бонус +2 к проверке Обмана.

Раболепное присутствие

Рабы Мамона выглядят слабыми и жалкими, и враги из-за презрения могут не воспринимать их всерьёз. Этот же напускной вид позволяет атаковать врагов тогда, когда они меньше всего этого ждут.

Особенности

☼ **Раболепное присутствие ✦ Аура** 1

Все враги в ауре, у которых больше хитов, чем у этого существа, получают штраф –2 к броскам атаки по этому существу. Все существа в ауре, у которых меньше хитов, чем у этого существа, предоставляют ему боевое превосходство.

Хитрость Мамона

Мамон выживает за счёт того, что узнаёт всё о врагах, а потом использует это, чтобы превзойти их ожидания. Существо с этой особенностью может с неожиданной яростью прыгать на врагов и незаметно убегать.

Особенности

Хитрость Мамона

Это существо не провоцирует атаки, когда совершает атаки в броске. Кроме того, каждый раз, когда это существо перемещается, его первая клетка перемещения не провоцирует атаки.

Клеймо Флегетона

Соблазнительная Фьерна унаследовала престол от отца Белиала и использует власть для ублажения своего гедонизма и пыток подданных. Её отец, однако, тоже приближен к трону, и он манипулирует ей в своих интересах. Этой нечестивой парочке часто служат налётчики, соглядатаи и солдаты.

Модификатор навыка: Бонус +2 к проверкам Переговоров.

Грязные фантазии

Одним касанием раб Фьерны может наполнить врага невыразимым желанием, наполнив его чувства ужасными фантазиями, от которых тот только и сможет что стоять столбом с перехваченным дыханием.

Стандартные действия

ǂ **Грязные фантазии** (очарование, психическая энергия) ✦ **Перезарядка** ⚄ ⁞⁞

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); уровень + 3 против Воли

Попадание: Цель становится изумлённой и получает продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Каждый проваленный спасбросок: Это существо может сдвинуть цель на 1 клетку.

Уровень 11: Урон психической энергией 10.

Уровень 21: Урон психической энергией 15.

Удовольствие от боли

Служение Фьерне и Белиалу искажает ощущения, приносящие удовольствия. Такие существа впадают в экстаз, испытывая и причиняя боль.

Особенности

Удовольствие от боли

Каждый раз, когда это существо получает урон, оно получает до конца своего следующего хода накопительный бонус таланта +1 к броскам атаки с максимальным бонусом +5. Если это существо оканчивает свой ход, не причинив в нём никакого урона, оно становится изумлённым до конца своего следующего хода.

Клеймо Стигии

Левистус вернул контроль над Стигией после того как Асмодей изгнал Гериона, но остаётся запертым в ледяном плену. Лишь с помощью посредников Левистус может соблазнять смертных и собирать их души. Из всех существ чаще всего это клеймо получают соглядатаи и солдаты.

Хождение по льду: Это существо получает свойство «хождение по льду».

Модификатор навыка: Бонус +2 к проверкам Акробатики.

Ледяное облачение

Когда возникает вероятность потерять ценного слугу, Левистус защищает своего раба стигийским льдом, давая тому шанс одержать верх над врагами.

Малые действия

Ледяное облачение (холод) ✦ **На сцену**

Условие использования: Это существо должно находиться в раненом состоянии.
Эффект: Это существо получает сопротивляемость 20 ко всем видам урона. Каждый раз, когда это существо получает урон от атаки, эта сопротивляемость уменьшается на 5. Когда сопротивляемость уменьшится до 0, эффект оканчивается. Пока у существа есть сопротивляемость от этого таланта, его рукопашные атаки причиняют дополнительный урон холодом, равный 2 + половина его уровня.

Стигийская тюрьма

Силы Левистуса растут с каждой душой, посланной в Стигию. Его рабы могут использовать этот талант для заточения врагов во льду и приближения их смерти.

Действия по условию

Стигийская тюрьма (холод) ✦ **На сцену**

Триггер: Это существо попадает по врагу рукопашной атакой.
Эффект (не действие): Цель вызвавшей срабатывание атаки становится удерживаемой (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель получает урон, будучи удерживаемой этим талантом, она получает дополнительный урон холодом 5.
Уровень 11: Дополнительный урон холодом 10.
Уровень 21: Дополнительный урон холодом 15.

Клеймо Малболга

Гласия, дочь Асмодея и правительница Шестого Ада, очень амбициозна. Она использует родственную связь с Асмодеем для защиты от возможного возмездия, а сама участвует в бесконечных заговорах по расширению её влияния на все Девять Адов и за их пределы. Гласия нанимает всех существ подряд.

Модификатор навыка: Бонус +2 к проверкам Воровства.

Кража силы

Легенды говорят, что Гласия получила свои силы, убив другого, более древнего архидьявола, правившего Малболгом. Этот талант подтверждает эти рассказы, так как слуги Гласии с лёгкостью берут то, что им не принадлежит.

Малые действия

Кража силы ✦ **Перезарядка** ⚄ ⁞⁞

Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); уровень + 3 против Стойкости
Попадание: Цель становится ослабленной до конца следующего хода этого существа.
Эффект: Пока цель не перестанет быть раненой, атаки этого существа причиняют дополнительный урон, равный 2 + половина его уровня.

Серный побег

У даров Гласии есть своя цена. Она не заботится о слугах и их жизнях; ей нужны лишь души. И пусть этот талант позволяет её рабам убегать от врагов, он также наполняет их тела жуткой болью.

Действия движения

Серный побег (телепортация) ✦ **На сцену**

Эффект: Это существо телепортируется на 10 клеток. Оно также становится изумлённым до конца своего следующего хода.

Клеймо Маладомини

В качестве наказания за заговор с целью захвата власти Асмодей превратил Вельзевула в ужасное, похожее на слизня существо, и это тело как нельзя лучше подходит кошмарным условиям его владений. Это проклятье влияет и на тех, кто приходит служить Повелителю Мух, медленно превращая их в подобие их господина. Вельзевул предпочитает набирать громил и солдат.

Модификатор навыка: Бонус +2 к проверкам Скрытности.

Едкий захват

Едкая жижа сочится из пор этого существа. Для него эта жижа безвредна, но вот у других она вызывает ожоги.

Стандартные действия

Едкий захват (кислота) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); уровень + 3 против Реакции

Попадание: Это существо захватывает цель (Сл высвобождения средняя для уровня этого существа). Цель получает до окончания захвата продолжительный урон кислотой, равный 1 + половина уровня этого существа.

Мерзкие выделения

Рабы Вельзевула могут увеличить скорость выделения слизи, чтобы она лилась как вода. Так, ползя по полу, они могут оставлять скользкие следы.

Действия движения

Мерзкие выделения (кислота) ✦ **На сцену**

Эффект: Это существо перемещается на расстояние, равное своей скорости. Все клетки, в которые оно входит, становятся до конца сцены скользкими. Каждый раз, когда существа входят в скользкие клетки, они должны совершать проверки Акробатики против средней Сл уровня этого существа, и в случае провала проверки сбиваются с ног и получают урон кислотой, равный 1 + половина уровня этого существа.

Клеймо Канни

Мефистофель — главный соперник Асмодея и самый опасный его враг. Подлизываясь, когда нужно, он замыслил захватить трон бога и забрать его силу. Мефистофель открыл способ использования душ в создании адского пламени, и этим секретом он ни с кем не делится.

Модификатор навыка: Бонус +2 к проверкам Магии.

Тайна адского пламени

Мефистофель позволяет своим рабам использовать адское пламя, потому что оно уничтожает владельца почти с такой же скоростью, как и его врагов.

Стандартные действия

Тайна адского пламени (аура, огонь, психическая энергия) ✦ **На сцену**

Эффект: Это существо активирует ауру 1, которая существует до конца его следующего хода. Все враги, входящие в эту ауру или оканчивающие в ней ход, получают урон огнём и психической энергией 5 + уровень этого существа (существа могут получать этот урон только раз в ход).

Поддержание малым: Аура сохраняется до конца следующего хода этого существа, и все существа в ауре, включая это существо, получают урон огнём, равный 1 + половина уровня этого существа.

Усиливающийся гнев

Несмотря на то, что Мефистофель алчет власти Асмодея тайно, его гнев время от времени выдаёт его. Этот же непредсказуемый гнев влияет и на его слуг.

Особенности

Усиливающийся гнев

Каждый раз, когда это существо промахивается рукопашной или дальнобойной атакой, оно получает бонус таланта +1 к броскам атаки и штраф –2 ко всем защитам. Эти бонусы и штрафы накопительны. Это существо теряет их, когда попадает любой атакой.

Клеймо Нессуса

Асмодей правит Девятью Адами из Нессуса, Девятого Ада. Пользуясь силой, украденной у бога, которого нынче помнят как Тот, Который Был, и вооружившись фрагментом зла, взятого от осколка, лежащего в глубинах Бездны, Асмодей стал одним из самых сильных богов на всех планах. Он не часто совращает смертных, зная, что те сами добровольно вступают в его ряды. Чаще всего его рабами становятся лидеры, солдаты и контроллеры.

Модификатор навыка: Бонус +2 к проверкам Обмана.

Жуткая команда

Те, кто пользуются силой Асмодея, получают часть его власти и могут командовать другими существами.

Стандартные действия

Жуткая команда ✦ **Неограниченный**

Эффект: Дальнобойный 5 (один союзник). Цель совершает свободным действием стандартную атаку по существу, выбранному этим существом, с бонусом таланта +2 к броску атаки.

Ловкая подмена

Пользуясь статусом избранных среди рабов Девяти Адов, слуги Асмодея всеми правдами и неправдами стараются выжить на поле боя.

Действия по условию

Ловкая подмена ✦ **Перезарядка** ⚄ ⚅

Триггер: Враг попадает по этому существу рукопашной или дальнобойной атакой.

Эффект (немедленное прерывание): Это существо меняет цель атаки на смежное с собой существо, но только не на вызвавшее срабатывание существо.

Новые чудовища

«У самого страшного чудовища, что я видел, было две руки, две ноги и одна голова. На той голове было лицо с двумя глазами, двумя ушами, одним носом и одним ртом, а над лицом у него рос клок волос. Плоть его была голая и практически розовая. Практически. Жуть, как вспомню — рябь по слизи проходит».

—Джуиблекс

Бездна создаёт достаточно демонов, чтобы нести раздоры и посылать посредников на исполнение задач тьмы. Описанные ниже чудовища существуют для того, чтобы окутывать всё сущее болью, унижением, смертью и муками.

Ангел, падший

Богоубийство — страшное событие. Смерть бога сотрясает домены, заставляет стонать мир, а демонов выть от радости. Судороги проходят по творению, когда влиятельные сущности начинают бороться за зону влияния, освобождённую погибшим богом. Однако, несмотря на уничтожение жизненной силы бога, его существа не освобождаются от служения ему.

Бессмертные защитники погибшего бога омрачаются скорбью и, став падшими ангелами, принимаются за работу, для которой они были отобраны.

Знание

Религия Сл 20: Большая часть ангелов — независимые агенты. Они летают по Астральному Морю, выполняя множество задач и защищая просторы, которые они называют домом. Боги набирают некоторых ангелов в качестве слуг, солдат и послов, предполагая, что мало кто откажется. Когда ангел присоединяется к свите бога, он медленно превращается, по мере того, как физические и психологические характеристики его повелителя будут просачиваться в его сущность. Со временем эта протечка вытесняет воспоминания ангела о жизни до служения новому хозяину. Таким образом, чем дольше ангел служит, тем больше в нём отпечатывается характер его владыки.

Религия Сл 25: Когда бог умирает, выжившие ангелы лишаются разных частей своей личности. Служившие дольше остальных ангелы превращаются в хрупкие пародии на своего хозяина. Падшие ангелы цепляются за угасающие нити божественной силы и используют их для служения богу после его смерти. Однако все их усилия заражены скорбью и яростью, что делает их одной из самых непредсказуемых и неустойчивых тёмных сил в Астральном Море.

Сцены

Падшие ангелы претворяют в жизнь клятву мести убийцам их бога, а также их сторонникам и приспешникам. Эти разлучённые бессмертные без угрызений совести объединяются ради выполнения цели с подлыми существами, и их можно встретить среди демонов, нежити, предвестников и элементалей.

Харизматичные падшие ангелы могут возглавлять других ангелов под знаменем общей борьбы, и могут даже считать себя богом, которому они когда-то служили.

Падший ангел зимы

Кхала, богиня зимы, намеревалась погрузить весь мир в бесконечное оцепенение. Другие божества объединились против неё и не дали ей стать госпожой всех богов. Её уничтожили, её владения были разрушены, а разогнанные слуги стали падшими ангелами зимы.

Потрескивая от ненависти, эти ледяные существа устраивают засады, облавы и охоту на убийц Кхалы и их слуг.

Падший ангел зимы Солдат 13 уровня
Средний бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 800

Хиты 128; **Ранен** 64 **Инициатива** +12
КД 29, **Стойкость** 27, **Реакция** 25, **Воля** 23
Скорость 6, летая 8 (парение) **Внимательность** +7
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 10 холод, 10 излучение

Особенности

☼ **Ненависть Кхалы ✦ Аура** 3

Пока ангел не ранен, враги в ауре получают уязвимость к холоду 5.

Ангельская внешность

Пока ангел не ранен, броски атаки по нему получают штраф –2.

Стандартные действия

Ледяное копьё (оружие, холод) **✦ Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо);+18 против КД
Попадание: Урон холодом 3к8 + 7, и цель становится обездвиженной до конца следующего хода ангела.

Месть Кхалы (холод) **✦ На сцену**

Условие использования: Ангел должен находиться в раненом состоянии.
Атака: Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке);+16 против Стойкости
Попадание: Урон холодом 2к8 + 4, цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон холодом 10 (спасение оканчивает и то, и другое).
Последствие: Цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, цель становится замедленной и получает продолжительный урон холодом 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Сил 22 (+12)	**Лов** 19 (+10)	**Мдр** 13 (+7)
Тел 16 (+9)	**Инт** 10 (+6)	**Хар** 15 (+8)

Мировоззрение злое **Языки** Небесный
Снаряжение чешуйчатый доспех, копьё

Падший ангел зимы в бою

Падший ангел зимы безжалостен как буря. Он незаметно спускается под прикрытием бури, а потом окутывает врагов лютым холодом и пронзает их тела морозом.

Падший ангел скорби

Будучи экзархом бога, ныне известного как Тот, Который Был, честолюбивый Асмодей украл частичку осколка зла, зарывшегося в Бездну, которая быстро развратила его. Асмодей убил своего господина и, одев его мантию, стал правителем Баатора. Шокированные боги заперли узурпатора в его новом владении, которое стало называться Девятью Адами. Однако печаль падших ангелов скорби от этого не унялась.

Лишившись своего доброго и миролюбивого бога, падшие ангелы скорби действуют как воплощение мести своего бывшего хозяина. Желая уничтожения Асмодея, эти существа, тем не менее, сохранили частичку сердца своего господина, и они рыдают, когда сдирают плоть с костей.

Падший ангел скорби Артиллерия 17 уровня
Средний бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 1 600

Хиты 122; **Ранен** 61 **Инициатива** +13
КД 31, **Стойкость** 28, **Реакция** 29, **Воля** 31
Скорость 6, полёт 8 (парение) **Внимательность** + 14
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 10 излучение

Особенности

☼ Скорбь ✦ Аура 1

Все враги в ауре, промахивающиеся по этому ангелу атакой, становятся изумлёнными до конца своего следующего хода.

Ангельская внешность

Пока ангел не ранен, броски атаки по нему получают штраф –2.

Стандартные действия

Цеп (оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +22 против КД
Попадание: Урон 2к10 + 7, и ангел может толкнуть цель на 2 клетки.

Длинный лук (оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Дальнобойный 20 (одно существо); +24 против КД
Попадание: Урон 3к10 + 8, и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Замедленным целям эта атака причиняет дополнительный урон 2к6.

Слёзы с небес (оружие, страх) ✦ **На сцену**

Атака: Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток (все враги во вспышке); +22 против Воли
Попадание: Урон 4к10 + 8, и цель не может совершать атаки (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.

Сил 18 (+12) **Лов** 21 (+13) **Мдр** 22 (+14)
Тел 14 (+10) **Инт** 12 (+9) **Хар** 24 (+15)

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** Небесный
Снаряжение длинный лук, цеп, 30 стрел

Падший ангел скорби в бою

Падший ангел скорби выглядит грустным и сломленным. Он вопит от отчаяния, чем обескураживает многих врагов. Как быстро слёзы текут по его лицу, так же быстро он вскидывает лук и пронзает сердца врагов стрелами и горестью. Отчаянные рукопашные бойцы оказываются изумлёнными и удручёнными внешним видом этого падшего ангела, и враги часто рыдают вместе с ангелом, сражаясь при этом не на жизнь, а на смерть.

Падший ангел смерти

Ангелы Нерулла несли миру природы смерть и болезни. Им было поручено собирать души и нести их своему повелителю. После того как Королева Воронов победила этого бога и забрала его силу, падшие ангелы смерти бежали в темнейшие углы Царства Теней, где постоянное воздействие некротической энергии за долгие века исказило их жизненную силу.

Падший ангел смерти Налётчик 21 уровня
Большой бессмертный гуманоид (ангел, нежить) Опыт 3 200

Хиты 197; **Ранен** 98 **Инициатива** +18
КД 35, **Стойкость** 35, **Реакция** 33, **Воля** 32 **Внимательность** +19
Скорость 8, летая 12 (парение) Тёмное зрение
Иммунитет болезни, страх, яд; **Сопротивляемость** 15 излучение, 15 некротическая энергия

Особенности

☼ **Требование Нерулла** ✦ **Аура** 5

Враги, совершающие в этой ауре спасброски от смерти, получают штраф –5 к броску.

Ангельская внешность

Пока ангел не ранен, броски атаки по нему получают штраф –2.

Чувство жизни

Ангел знает местоположение всех живых существ в пределах 5 клеток от себя, и его атаки по живым существам в пределах 5 клеток от него игнорируют покров.

Стандартные действия

Коса (оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +26 против КД
Попадание: Урон 3к12 + 9.
Эффект: Ангел может совершить шаг на 2 клетки.

Часы смерти (некротическая энергия) ✦ **Перезаряжается** когда оканчивается его эффект

Эффект: Дальнобойный 10 (одно существо). Цель получает до конца сцены продолжительный урон 30. Цель или смежный с ней союзник могут окончить этот эффект, преуспев в одной проверке Религии со Сл 35 или двух проверках Религии со Сл 26. Эти проверки совершаются стандартным действием. Эффект оканчивается автоматически, когда хиты ангела опускаются ниже 1.

Малые действия

Приговор смерти (некротическая энергия) ✦ **Неограниченный** (1/раунд)

Эффект: Дальнобойный 5 (одно существо, находящееся под эффектом часов смерти). Цель получает урон некротической энергией 15, и ангел может совершить шаг на 1 клетку ближе к цели.

Сил 26 (+18) **Лов** 23 (+16) **Мдр** 19 (+14)
Тел 21 (+15) **Инт** 18 (+14) **Хар** 21 (+15)

Мировоззрение злое **Языки** Небесный
Снаряжение коса

Падший ангел смерти в бою

Потеряв связь с хозяином, падшие ангелы смерти парят в ночном небе в поисках душ, дабы утолить ненасытный аппетит.

Падший ангел смерти указывает на врага костяным пальцем и переворачивает его песочные часы. Враг чувствует, как с каждой упавшей песчинкой утекает его жизненная сила. После этого ангел берёт в руки косу и начинает собирать урожай из душ.

Демон, ордалинг

Бездна, подстёгиваемая творческими демоническими повелителями, это утроба, непрестанно порождающая демонов всех форм и размеров. Каждый демон является проявлением тьмы, исходящей из осколка зла, находящегося в сердце этого мира.

Ордалинги — самые мелкие демоны. Это крошечные хитрые изверги, вышедшие из отравленных земель и ненавидящие всех живых. Невозможно найти двух одинаковых ордалингов, так как Бездна каждый раз вооружает этих демонов непредсказуемым числом когтей, клыков, жал, рогов и отправляет их в круговорот рождения, боли и смерти.

Знание

Магия Сл 27: Демоны ничего не производят, они только уничтожают. Однако это не уменьшает их количества, так как из останков мёртвых демонов Бездна тут же создаёт новых. Где-то глубоко под слоями этого мира чистое зло оплодотворяет сырую стихийную субстанцию, создавая новых демонов, готовых выступить за хаос и зло.

Теоретически, ордалинги могли бы эволюционировать в новый вид демонов, но их уничтожают на полях сражений, а также растаптывают, пожирают и убивают в суровых буднях демонов, не давая пожить хотя бы немного.

Сцены

Ордалинги появляются по всей Бездне, и прочие демоны коротают время, мучая их, или похрустывая их косточками. В местах больших сражений, таких как поля Войны Крови, эти демоны особенно многочисленны, так как там много материи для их воспроизведения.

Толпа ордалингов Элитный громила 11 уровня
Гигантский стихийный гуманоид (демон, рой) Опыт 1 200

Хиты 276; **Ранен** 138 **Инициатива** +9
КД 23, **Стойкость** 24, **Реакция** 23, **Воля** 21 **Внимательность** +7
Скорость 5 Тёмное зрение
Сопротивляемость половина урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 ближним и зональным атакам
Спасброски +2; **Единицы действия** 1

Особенности

☼ **Нападение роя ✦ Аура** 1

Все враги, начинающие ход в этой ауре, получают урон 10.

Рой

Эта толпа может занимать одно пространство с другим существом, и враги могут входить её пространство, являющееся труднопроходимой местностью. Толпу нельзя толкать, тянуть и сдвигать рукопашными и дальнобойными атаками. Она может протискиваться через любые проходы, через которые может пройти хотя бы один ордалинг.

Стандартные действия

Скрежещущая толпа ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо и все существа в пространстве толпы); +16 против КД
Попадание: Урон 2к8 + 13, и цель становится замедленной до конца следующего хода толпы.

Действия движения

Текучая толпа ✦ Перезаряжается когда впервые становится раненой

Эффект: Толпа совершает шаг на расстояние, равное своей скорости

Действия по условию

Отделение ордалингов ✦ Неограниченный (1/раунд)

Триггер: По толпе попадает враг.
Эффект (не действие): В пределах двух клеток от толпы появляются 1к4 отделившихся ордалинга. Они могут появляться в занятых клетках и действуют в ход толпы. Созданные таким образом ордалинги не приносят опыта.

Рассыпающийся рой ✦ На сцену

Триггер: По толпе попадает ближняя или зональная атака.
Эффект (Немедленное прерывание): Вызвавшая срабатывание атака причиняет толпе лишь половину урона.

Сил 21 (+10)	**Лов** 18 (+9)	**Мдр** 15 (+7)
Тел 18 (+9)	**Инт** 3 (+1)	**Хар** 5 (+2)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** —

Отделившийся ордалинг Миньон-громила 11 уровня
Крошечный стихийный гуманоид (демон) Опыт 150

Хиты 1; промахнувшиеся атаки никогда не наносят миньону урон. **Инициатива** +10
КД 23, **Стойкость** 23, **Реакция** 24, **Воля** 21 **Внимательность** +7
Скорость 5 Тёмное зрение

Стандартные действия

Скрежещущие зубы ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 0 (одно существо); +16 против КД
Попадание: Урон 11.

Действия по условию

Тяга к боли ✦ Неограниченный

Триггер: Враг в пределах 3 клеток от этого ордалинга становится раненым от атаки.
Эффект (немедленный ответ): Ордалинг может совершить шаг на 3 клетки в клетку пространства вызвавшего срабатывание врага.

Сил 13 (+6)	**Лов** 21 (+10)	**Мдр** 15 (+7)
Тел 18 (+9)	**Инт** 3 (+1)	**Хар** 5 (+2)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** —

Толпа ордалингов в бою

Отдельный ордалинг представляет собой лишь досадную помеху, но если их соберётся несколько сотен, это будет серьёзная угроза. Толпа ордалингов это бешеный рой из пастей, жал, рогов и когтей, который разрывает врагов в клочья. Вкус крови ещё сильнее раззадоривает ордалингов, и некоторые особи будут выскакивать из толпы, бросаясь даже к каплям крови, а после возвращаются.

Драконье отродье, нагруульское

Нагруул, безобразный волшебник, вознамерившийся с помощью *Книги мерзкой тьмы* завоевать и поработить весь мир, оставил после себя много тёмных дел. Нагруульские драконьи отродья это одни из самых ужасных остатков от его планов. Безумный маг вырастил в своей лаборатории драконьих отродий из яиц злого дракона, которые украли его ученики. Волшебник с помощью своей демонической сущности заразил эмбрионы. Когда яйца были высижены, появились искажённые похожие на драконов чудища, связанные с Нагруулом магией, которые инстинктивно склонили головы перед более порочной силой.

В момент расцвета влияния Нагруула драконьи отродья были грозными и хитрыми зверьми, которые по части магии были сильнее самых выдающихся волшебников. Когда *Книга мерзкой тьмы* поглотила Нагруула, драконьи отродья ослабли и впали в отчаяние. В конечном счете, они перегрызлись между собой, так как соперничали за территорию и сокровища. Неизвестно, сколько этих чудищ выжило в междоусобной бойне — спустя годы выжившие отступили в свои уединённые логова, и их воспоминания о Нагрууле и днях былой славы ушли вместе с магией.

Знание

История или Магия Сл 29: Драконьи отродья — это мерзкое потомство демона-волшебника Нагруула, который выводил яйца в лужах разлагающейся слизи демонов. Вылупившиеся вирмлинги рождались уже связанными с подлой сущностью Нагруула, но самых уродливых маг уничтожил сам.

Некоторые драконьи отродья пережили уничтожение (или исчезновение, как утверждают некоторые) тёмного волшебника. Нагруульских драконьих отродий трудно перепутать с настоящими драконами, но у них есть общие характеристики с предками, включая кожаные крылья и оружие дыхания.

Вам не найти двух одинаковых нагруульских драконьих отродий. Их драконьи черты кошмарным образом слились с чудовищными чертами мерзкого волшебника, породившего их. Из-за этого их часто называют их историческим названием, «мерзкие драконы», хотя оно плохо описывает ужас, возникающий у тех, кто вот-вот станет их добычей.

Сцены

Самые выносливые нагруульские драконьи отродья живут на окраине цивилизованных земель, основав логова в глубоких пещерах, лесах и старых развалинах.

Нагруульские драконьи отродья нападают на всех встреченных драконов. Захватив логово дракона, драконье отродье пожирает все яйца кроме одного. Оставшееся яйцо оно по нескольку раз в день омывает своей слюной, и, в конце концов, из него вылупляются ещё одно нагруульское драконье отродье.

Нагруульское драконье отродье в бою

Голодное нагруульское драконье отродье может сожрать корову или лошадь, но его охота будет неудовлетворительной без криков гуманоида. Нагруульское драконье отродье кружит над городом, поливая огнём здания и людей, и наслаждаясь запахом страха и смерти. Когда жертвы начнут бегать, желательно, раздувая на себе пламя, это чудище пикирует и рвёт добычу отравленными зубами.

Нагруульское драконье отродье не очень умно, но хитро. При схватке в его логове этот зверь выслеживает чужаков в стиле большой кошки, скрываясь в тенях и выпрыгивая тогда, когда его не ждут. Будучи загнанным в угол, оно рвёт противников когтистыми крыльями.

Нагруульское драконье отродье

Одиночная артиллерия 14 уровня
Большой природный магический зверь (рептилия) Опыт 5 000

Хиты 564; **Ранен** 282 **Инициатива** +13
КД 28, **Стойкость** 28, **Реакция** 24, **Воля** 26 **Внимательность** +16
Скорость 6, летая 8 Тёмное зрение
Спасброски +5; **Единицы действия** 2

Особенности

Восстановление действий

Каждый раз, когда драконье отродье заканчивает свой ход, все изумляющие, ошеломляющие и доминирующие эффекты перестают на него действовать.

Инстинктивная ярость

При инициативе, равной 10 + результат проверки инициативы отродья, отродье может свободным действием использовать укус или огненный плевок. Если отродье не может свободным действием совершить эту атаку из-за доминирующего или ошеломляющего эффекта, то вместо совершения атаки отродье оканчивает этот эффект.

Стандартные действия

Укус (яд) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +19 против КД
Попадание: Урон 2к6 + 10, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Двойная атака ✦ **Неограниченный**

Эффект: Драконье отродье использует укус против двух разных существ.

Огненный плевок (огонь) ✦ **Неограниченный**

Атака: Дальнобойный 20 (одно существо); +19 против Реакции
Попадание: Урон огнём 2к8 + 11.

Оружие дыхания (огонь, яд) ✦ **Перезарядка** ⚄ ⚅

Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +17 против Реакции
Попадание: Урон огнём и ядом 4к10 + 11.
Промах: Половина урона.

Ужасающий рык (страх) ✦ **На сцену**

Атака: Ближняя вспышка 3 (все враги во вспышке); +17 против Воли
Попадание: Цель становится изумлённой до конца следующего хода драконьего отродья.
Последствие: Цель на свой выбор либо получает штраф –2 к броскам атаки до конца своего следующего хода, либо свободным действием перемещается на расстояние, равное своей скорости, прочь от драконьего отродья.
Промах: Цель получает штраф –2 к броскам атаки до конца следующего хода драконьего отродья.

Действия по условию

Коготь на крыле ✦ **Неограниченный**

Триггер: Враг в пределах 2 клеток от драконьего отродья попадает по нему рукопашной атакой.
Атака (немедленный ответ): Рукопашный 2 (вызвавший срабатывание враг); +19 против КД
Попадание: Урон 4к6 + 8.
Эффект: Драконье отродье пролетает вплоть до 4 клеток. Это перемещение не провоцирует атаки.

Выдох от ранения ✦ **На сцену**

Триггер: Драконье отродье впервые становится раненым.
Эффект (свободное действие): Оружие дыхания перезаряжается, и отродье тут же его использует.

Навыки Запугивание +15, Скрытность +18

Сил 24 (+14)	**Лов** 22 (+13)	**Мдр** 18 (+11)
Тел 21 (+12)	**Инт** 11 (+7)	**Хар** 17 (+10)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Драконий

Дьявол, гнева

Секрет развращения смертных в том, что надо позволить им самим заняться своим падением. Создай искушение, замани глупца на путь порока, а потом затаись и смотри, как жертва принимает решения, ведущие её в Девять Адов.

Подобно суккубам и бесам, которым поручено собирать души смертных для своих хозяев, дьявол гнева парит над миром природы, выслеживая тех, кто позволяет себе неправильное поведение и допускает, чтобы ими управляли их страсти.

Знание

Магия Сл 29: Одни мудрецы утверждают, что несмотря на жажду душ смертных, дьяволы редко входят в мир природы. Они говорят, что дьяволы не могут сюда попасть без приглашения смертных. Другие мудрецы высмеивают такие утверждения, заявляя, что они продиктованы страхом. Учёные второго вида верят в то, что дьяволы повсюду, они таятся и наблюдают, выжидая наилучший момент для совращения, когда можно будет выйти из тьмы и предложить помощь. Достоверно известно лишь то, что хоть дьяволы и принимают с радостью все души, они особенно ценят те, что принадлежат сильным личностям. Чем ярче сияет душа, тем больше энергии сможет извлечь из неё Ад.

Согласно легенде, есть дьяволы для всех смертных грехопадений. И в самом деле, дьяволы находят жертву под себя и нападают тогда, когда жертва наиболее уязвима. Суккубы ищут одержимых похотью, бесы нацеливаются на честолюбивых. А дьяволы гнева используют злость, кипящую в сердцах смертных. Они подстрекают жертв отдаваться ненависти и импульсивно следовать своим страстям.

Сцены

Если рядом находится дьявол гнева, самоконтроль ослабевает, а страсти накаляются. При нём насилие особенно жестоко, и смертные сходят с ума от неконтролируемого гнева. Дьявол гнева подстрекает жертв творить зло, чтобы они становились им одержимыми.

В Девяти Адах дьяволы гнева используют бородатых дьяволов в качестве телохранителей. В мире природы их часто сопровождают суккубы и дуэргары.

Дьявол гнева Контроллер 13 уровня
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 800

Хиты 128; **Ранен** 64 **Инициатива** +10
КД 27, **Стойкость** 24, **Реакция** 25, **Воля** 27
Скорость 6 **Внимательность** +14
Сопротивляемость 10 огню Тёмное зрение

Стандартные действия

Когти ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +18 против КД
Попадание: Урон 2к8 + 12.

Вызов гнева (очарование, психическая энергия) ✦ **Неограниченный**

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +16 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к6 + 6, и цель свободным действием совершает стандартную атаку или атаку в броске по существу, выбранному дьяволом. Если эта атака попадает, цель становится доминируемой (спасение оканчивает).
Последствие: До конца сцены цель считает союзников врагами при определении совершения провоцированных атак. Цель обязана совершать все спровоцированные атаки.

Действия движения

Ведомый ненавистью (очарование) ✦ **Неограниченный**

Эффект: Дальнобойный 5 (одно существо, доминируемое этим дьяволом). Дьявол сдвигает цель на 3 клетки.

Действия по условию

Сбивающий с толку побег (огонь, телепортация) ✦ **Неограниченный**

Триггер: Смежный с дьяволом враг попадает по нему рукопашной атакой
Атака (немедленный ответ): Рукопашный 1 (вызвавший срабатывание враг); +16 против Стойкости
Попадание: Урон огнём 4к6 + 7.
Эффект: Дьявол телепортирует себя или цель на 6 клеток.

Навыки Обман +17, Проницательность +14
Сил 11 (+6) **Лов** 19 (+10) **Мдр** 16 (+9)
Тел 16 (+9) **Инт** 16 (+9) **Хар** 23 (+12)

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный

Дьявол гнева в бою

Дьявол гнева избегает рукопашного боя, если это возможно, предпочитая разжигать насилие с расстояния и действуя так, будто он никак не причастен к происходящей резне. Он читает книгу или пьёт эль, и при этом стравливает врагов друг с другом. Когда кровь смертных потечёт рекой, и повсюду будут бездыханные тела, этот нечистый грациозно встаёт и вскидывает добычу на плечо. Со злобной ухмылкой на лице он возвращается к своему господину.

Мерзостная карга

Карги обладают сильными связями с силами природы; все они злобны, но их нельзя назвать беспристрастными. Мерзостная карга олицетворяет глубину разврата, в который с радостью окунаются эти падшие существа.

Знание

Магия Сл 31: Мерзостную каргу невозможно встретить без своего отпрыска, громадного создания, собранного из отбросов, мусора, грязи и листьев. Карга привязывает к своему творению души смертных мужчин, которых ей удаётся соблазнить, оживляя таким образом гадкое тело своего сына. Души остаются пойманными, пока это творение не уничтожат, или пока карга сама их не отпустит, что случается очень редко.

Сцены

Мерзостная карга и её сын охотятся в покинутых деревнях в глубине Страны Фей и диких уголках мира природы. Упыри и прочая нежить стягиваются к логову карги, привлечённые свежим мясом.

Мерзостная карга Налётчик (лидер) 16 уровня
Средний фейский гуманоид (изменяющий форму) Опыт 1 400

Хиты 155; **Ранен** 77 **Инициатива** +15
КД 30, **Стойкость** 30, **Реакция** 28, **Воля** 26 **Внимательность** +9
Скорость 8 (хождение по земле) Сумеречное зрение

Особенности

☼ **Вонь ✦ Аура** 2

Враги в ауре предоставляют всем боевое превосходство.

Стандартные действия

⨁ **Мерзкие когти** (яд) **✦ Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +21 против КД
Попадание: Урон 2к8 + 5, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).
Эффект: Карга совершает шаг на 4 клетки.

Побуждение сына ✦ Перезарядка ⚄ ⁞⁞

Эффект: Дальнобойный 5 (один сын мерзостной карги). Цель два раза использует удар.

Малые действия

Пожрать отпрыска (исцеление) **✦ Неограниченный** (1/раунд)

Эффект: Дальнобойный 5 (один сын мерзостной карги). Цель получает урон 20, а карга восстанавливает 15 хитов.

Смена облика (превращение) **✦ Неограниченный**

Эффект: Карга изменяет своё физическое тело, чтобы принять облик старухи или молодой женщины любой гуманоидной расы Среднего размера, пока она не использует смену облика ещё раз или её хиты не опустятся ниже 1. Для того чтобы принять облик конкретного индивидуума, карга должна хотя бы раз его видеть. Другие существа, преуспевшие в проверке Проницательности со Сл 36, понимают, что внешний вид изменён.

Требование матери ✦ На сцену

Эффект: Дальнобойный 5 (один сын мерзостной карги). Цель становится изумлённой (спасение оканчивает), а карга получает 1 единицу действия.

Навыки Обман +16, Природа +14, Скрытность +18
Сил 24 (+15) **Лов** 20 (+13) **Мдр** 13 (+9)
Тел 19 (+12) **Инт** 15 (+10) **Хар** 17 (+11)

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский

Сын мерзостной карги Громила 16 уровня
Большой фейский оживлённый (механизм) Опыт 1 400

Хиты 191; **Ранен** 95 **Инициатива** +12
КД 28, **Стойкость** 30, **Реакция** 27, **Воля** 26 **Внимательность** +11
Скорость 8 Сумеречное зрение
Иммунитет болезни, отмеченность, страх, яд

Стандартные действия

Удар ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +21 против КД
Попадание: Урон 3к12 + 9.

Гнев сына ✦ Неограниченный

Условие использования: Мерзостная карга в пределах 20 клеток от сына должна находиться в раненом состоянии.
Эффект: Сын использует удар по двум разным существам, со штрафом –2 ко всем броскам атаки.

Действия по условию

Немая ярость ✦ Перезарядка ⚄ ⁞⁞

Триггер: Враг, находящийся в пределах 5 клеток от сына, попадает по мерзостной карге атакой.
Эффект (немедленный ответ): Сын совершает атаку в броске по вызвавшему срабатывание врагу.

Сил 25 (+15) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 16 (+11)
Тел 21 (+13) **Инт** 3 (+4) **Хар** 3 (+4)

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Мерзостная карга и сын в бою

Мерзостная карга принимает облик юной девы. Она танцует в грязи, пока её неуклюжий «сын» сражается с врагами. Карга играется с врагами, приглашая в свои объятья доверчивых мужчин. Если к ней подойдут близко, её истинную природу выдаст вонь от карги, а также острейшие когти.

Тсочар

Тсочары — это похитители тел из Дальнего Предела, вторгающиеся в мир природы. Им поручено основать опорный пункт для их жуткого повелителя, Девятиязыкого Червя.

Знание

Подземелья Сл 25: Тсочары это скорее не раса, а часть древнего зла, известного как Мак Туум Нгата, Девятиязыкий Червь и Пожиратель Миров. Каждый тсочар это отдельный усик, отделившийся от огромного червя. Их посылают в мир природы, чтобы они готовили путь своему повелителю.

Сбежав из Дальнего Предела, тсочар в первую очередь ищет себе тело. Он проскальзывает в плоть носителя и соединяется с его мозгом. Паразит быстро побеждает бдительность и волю хозяина, получая полный контроль над новым вместилищем из мяса.

Сцены

Девятиязыкий Червь гонит своих посланцев копить магические силы. Эти паразиты, поселившись в телах носителей, разыскивают реликвии, сильные ритуалы, и всё, что поможет им создать стабильный проход в Дальний Предел, по которому Мак Туум Нгата сможет проникнуть в мир природы. Тсочары достаточно умны, чтобы сотрудничать с чудовищами, которые могут служить или помогать им.

Тсочар паразит

В каждом вторжении тсочаров есть несколько особей, которые ещё не нашли себе подходящее тело.

Тсочар паразит Миньон-контроллер 9 уровня
Маленький искажённый магический зверь Опыт 100

Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. **Инициатива** +9
КД 23, **Стойкость** 21, **Реакция** 22, **Воля** 20 **Внимательность** +7
Скорость 4, лазая 4 Тёмное зрение

Особенности

Ужасная хватка

Пока тсочар держит в захвате другое существо, он получает бонус таланта +2 ко всем защитам.

Стандартные действия

Щупальца (яд) **✦ Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +13 против КД
Попадание: Урон ядом 8, и цель становится захваченной (Сл высвобождения 17).

Проникновение в носителя (яд) **✦ Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно гуманоидное существо, захваченное этим тсочаром); +12 против Стойкости
Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Пока цель доминируема, тсочар удаляется из игры, но всё равно может отдавать цели команды. Если цель доминируема до конца сцены, тсочар получает полный контроль над целью, пока хиты цели не опустятся до 1. Ритуал Удалить Несчастье или подобная магия могут извлечь тсочара из носителя.
Последствие: Тсочар появляется в свободной клетке, смежной с целью.

Навыки Скрытность +14
Сил 13 (+5) **Лов** 20 (+9) **Мдр** 16 (+7)
Тел 18 (+8) **Инт** 15 (+6) **Хар** 13 (+5)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10

Тсочар паразит в бою

Паразит осознаёт свою хрупкость, и не теряя времени ищет носителя. Паразит впивается в любого доступного гуманоида, забирается в его плоть, и захватывает над ним контроль. Поработив носителя, тсочар становится одним целым с ним, пока носитель не умрёт или паразита не изгонят насильно.

Тсочар носитель плоти

После того, как тсочар находит временное тело, он начинает искать превосходное вместилище. Он ищет здорового и сильного индивидуума, чьё тело лучше подходит для предстоящей тёмной работы.

Представленный ниже блок статистики отражает тсочара паразита и захваченного им носителя.

Тсочар носитель плоти Солдат 9 уровня
Средний искажённый гуманоид Опыт 400

Хиты 95; **Ранен** 47 **Инициатива** +6
КД 25, **Стойкость** 23, **Реакция** 20, **Воля** 21 **Внимательность** +12
Скорость 5 Тёмное зрение
Иммунитет изумление

Особенности

☼ **Психический крик** (психическая энергия) ✦ **Аура** 1

Враги в ауре получают урон психической энергией 5 каждый раз, когда тсочар получает урон психической энергией.

Паразитное сознание

В начале своего хода тсочар совершает спасброски, чтобы окончить все действующие на него ошеломляющие и доминирующие эффекты.

Стандартные действия

Длинный меч (оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +14 против КД
Попадание: Урон 2к8 + 8.
Эффект: Цель становится отмеченной до конца следующего хода тсочара.

Действия по условию

Охраняющий удар ✦ **Неограниченный**

Триггер: Отмеченный этим тсочаром враг совершает шаг или атаку, не включающую этого тсочара в качестве цели.
Эффект (провоцированное действие): Тсочар использует *длинный меч* против вызвавшего срабатывание врага.

Разоблачение заражения ✦ **На сцену**

Триггер: Хиты тсочара опускаются ниже 1 от атаки, не причиняющей урон психической энергией.
Эффект (не действие): В пространстве тсочара или ближайшей свободной клетке появляется тсочар паразит.

Навыки Обман +9
Сил 20 (+9) **Лов** 10 (+4) **Мдр** 16 (+7)
Тел 15 (+6) **Инт** 15 (+6) **Хар** 11 (+4)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Глубинная Речь, Общий, телепатия 10
Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Тсочар носитель плоти в бою

Носитель плоти скрывает свою истинную сущность и прячется среди других гуманоидов до тех пор, пока вторжение не распространится на всех.

Тсочар служитель Червя

Некоторые тсочары поддерживают особую связь с Девятиязыким Червём и действуют в мире природы в качестве надзирателей. Служители Червя управляют вторжением тсочаров, совершающимся во имя древнего зла. Они руководят распространением по поселению и координируют поиски предметов, необходимых для воплощения планов их повелителя.

Представленный ниже блок статистики отражает тсочара паразита и захваченного им носителя.

Тсочар служитель Червя Артиллерия 9 уровня
Средний искажённый гуманоид Опыт 400

Хиты 72; **Ранен** 36 **Инициатива** +5
КД 23, **Стойкость** 19, **Реакция** 21, **Воля** 23 **Внимательность** +12
Скорость 5 Тёмное зрение
Иммунитет изумление

Особенности

☼ **Психический крик** (психическая энергия) ✦ **Аура** 1

Враги в ауре получают урон психической энергией 5 каждый раз, когда тсочар получает урон психической энергией.

Паразитное сознание

В начале своего хода тсочар совершает спасброски, чтобы окончить все действующие на него ошеломляющие и доминирующие эффекты.

Стандартные действия

Плеть (оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +14 против КД
Попадание: Урон 2к10 + 6.

Расстраивающие видения (психическая энергия) ✦ **Неограниченный**

Атака: Дальнобойный 20 (одно существо); +14 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к10 + 9, тсочар может сдвинуть цель на 2 клетки, и цель предоставляет всем боевое превосходство до конца следующего хода тсочара.

Буря безумия (психическая энергия) ✦ **На сцену**

Атака: Ближняя волна 5 (все враги в волне); +12 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к8 + 11, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона, и цель становится замедленной до конца своего следующего хода.

Действия по условию

Разоблачение заражения ✦ **На сцену**

Триггер: Хиты тсочара опускаются ниже 1 от атаки, не причиняющей урон психической энергией.
Эффект (не действие): В пространстве тсочара или ближайшей свободной клетке появляется тсочар паразит.

Навыки Обман +14, Религия +12
Сил 10 (+4) **Лов** 13 (+5) **Мдр** 16 (+7)
Тел 12 (+5) **Инт** 17 (+7) **Хар** 20 (+9)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Глубинная Речь, Общий, телепатия 10
Снаряжение кольчуга, плеть

Тсочар служитель Червя в бою

Служитель Червя — самый ценный участник вторжения тсочаров. Все остальные тсочары сражаются, защищая его, но и он не стоит без дела. Он ментально атакует сознание врагов, заполняя их видениями Дальнего Предела, пока подчинённые тсочары атакуют врагов физически.

Знатный тсочар

Знатный тсочар является проводником магической мощи Мак Туум Нгаты, способным руководить целым сражением за колонию. Пока служители Червя воплощают на поле боя планы своего повелителя, знатный тсочар занимается непосредственно сражением.

Представленный ниже блок статистики отражает тсочара паразита и захваченного им носителя.

Знатный тсочар Элитный контроллер 9 уровня
Средний искажённый гуманоид Опыт 800

Хиты 184; **Ранен** 92 **Инициатива** +6
КД 23, **Стойкость** 19, **Реакция** 21, **Воля** 24 **Внимательность** +13
Скорость 5 Тёмное зрение
Иммунитет изумление

Особенности

☼ **Психический крик** (психическая энергия) ✦ **Аура** 1

Враги в ауре получают урон психической энергией 5 каждый раз, когда тсочар получает урон психической энергией.

Паразитное сознание

В начале своего хода тсочар совершает спасброски, чтобы окончить все действующие на него ошеломляющие и доминирующие эффекты.

Стандартные действия

Щупальце (яд) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +14 против КД
Попадание: Урон ядом 2к10 + 6.

Фиолетовая молния (инструмент, психическая энергия, электричество) ✦ **Неограниченный**

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +12 против Реакции
Попадание: Урон психической энергией и электричеством 2к8 + 9, и цель становится изумлённой до конца своего следующего хода.

Двойная атака (психическая энергия) ✦ **Неограниченный**

Эффект: Тсочар использует *фиолетовую молнию* два раза.

Воронка безумия (инструмент, очарование, психическая энергия) ✦ **Перезарядка** ⚄ ⚅

Атака: Зональная вспышка 1 в пределах 10 (все враги во вспышке); +12 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 3к6 + 10, и цель свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по выбранному тсочаром существу.
Промах: Половина урона.

Малые действия

Пронзание барьера (зона, психическая энергия) ✦ **На сцену**

Эффект: Зональная вспышка 2 в пределах 10. Вспышка создаёт зону, которая существует до конца следующего хода тсочара. Все враги, оканчивающие в ней ход, получают урон психической энергией 5. Когда зона оканчивается, в свободных клетках зоны появляются четыре тсочара паразита.

Действия по условию

Разоблачение заражения ✦ **На сцену**

Триггер: Хиты тсочара опускаются ниже 1 от атаки, не причиняющей урон психической энергией.
Эффект (не действие): В пространстве тсочара или ближайшей свободной клетке появляется тсочар паразит.

Навыки Магия +12, Подземелья +13, Религия +12

Сил 8 (+3)	**Лов** 14 (+6)	**Мдр** 18 (+8)
Тел 12 (+5)	**Инт** 17 (+7)	**Хар** 22 (+10)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Глубинная Речь, Общий, телепатия 10
Снаряжение сфера, мантия

Знатный тсочар в бою

Знатный тсочар не боится разоблачения, и в битве активно использует ментальную энергию. Будучи вместилищем древнего зла, этот тсочар использует для атак непосредственно мощь Дальнего Предела. В отчаянной ситуации знатный тсочар не побоится разорвать ткань реальности, чтобы вызвать подкрепление со своей родины.

Мерзкие организации

«Уничтожить книгу? Ты не можешь уничтожить эту книгу, тупица! Не то чтобы её нельзя было уничтожить. Можно. Но... тебе это не по силам».

—Хранитель Свитков

Растление смертных мерзкой тьмой не ограничивается отдельными особями. Иногда пороки объединяются, и сообща творят воистину тёмные дела. Представленные ниже организации являются примером групп, преданных злу.

Избранные Солнцем

«Близится финальное сражение между добром и злом».

Цивилизация умирает. Благородство исчезает как пламя свечи на ветру. Близятся последние дни, и праведники больше не могут терпеть пороки, плодящиеся в мире, который катится в пропасть.

Адепты Избранных Солнцем это самопровозглашённые защитники добра. Они бродят по странам, надменные и заносчивые, и судят, а также казнят всех, кто покажется им порочным. Сражаясь якобы только со злом, на самом деле они считают врагами, заслуживающими смерти, всех, кто не разделяет их взгляды.

Знание

Религия (сложная Сл): Избранные Солнцем возникли в дни заката империи Нерат. Уверовав в то, что орды гноллов и демонов являются небесной карой тех, кто позволил процветать порокам, Избранные объявили крестовый поход против зла, как реального, так и вымышленного. С тех пор Избранные раскололись на многочисленные секты, каждая более жестокая и кровожадная чем её предшественница.

Цели и методы

Избранные считают, что они солдаты в апокалиптической войне между добром и злом, и что пока зло побеждает. В эти отчаянные дни уверенность в правоте — вот всё, что осталось у Избранных.

Эти фанатики выкорчёвывают пороки, используя сожжение, пытки и расчленение. В поисках рабов зла они перемещаются от поселения к поселению. Они знают, что зло коварно и может скрываться в самых благочинных поселениях. Поэтому Избранные не ограничивают себя при допросах. Боль проясняет мысли и помогает рассказать о порочных действиях, которые злодей пока ещё даже не совершил.

Организация

Несколько дезорганизованных банд, вот всё, что осталось от многочисленных войск, появившихся сразу после падения империи Нерат. В таком разрозненном состоянии они немногим лучше разбойников и убийц. В каждом отряде абсолютной властью обладает Верховный Инквизитор, действующий как судья, присяжный и палач в одном лице.

Рангом ниже идут солдаты, пёстрая смесь из убийц, бандитов и наёмников. Они лицемерно используют цели организации и оправдывают «благородной» миссией своё жестокое поведение. Некоторые существа присоединяются к Избранным, так как считают, что те защищают добро. Однако большая их часть зла как враги, с которыми они сражаются.

Игровая связь: Судья и присяжный

Ходят слухи, что тайный культ демонопоклонников привлёк Избранных Солнцем в деревню Красное Дерево или другое тихое поселение, через которое проходят персонажи. Придя в поселение, Избранные Солнцем устроили притворный суд якобы с целью найти культистов. Возможно, культ демонов в поселении действительно есть, но Избранные заинтересованы не в его разоблачении, а в том, чтобы пытать деревенских жителей.

Каргатэйн

«Зачем бояться смерти, когда бессмертие так близко?»

Каргатэйн, бывший когда-то тайной полицией ныне утерянного домена ужаса, является одной из самых влиятельных и опасных организаций Царства Теней. Возглавляемые Леди Казандрой агенты Каргатэйна разжигают раздоры, убивают, крадут и устраивают саботажи, следуя к таинственной цели своей госпожи. Никто не знает, куда Каргатэйн ударит в следующий раз, но все этого боятся.

Знание

История (сложная Сл): Даркон, домен ужаса, был когда-то очень влиятельной частью Царства Теней. Лорд-лич Азалин сделал из него место сурового порядка и всесокрушающего отчаяния. Его величайшим оружием была сеть из шпионов и убийц, называющаяся Каргатэйн. Под командованием Леди Казандры эти агенты заставляли народ повиноваться воле их тёмного лорда. Однако правлению Азалина пришёл неожиданный конец, и вместе с ним исчез и Даркон. На этом месте возник ужасный Некрополь и его новый хозяин, Смерть.

Казандра оказалась гибкой. Предвидя смену обстановки, и не желая становиться частью системы, Казандра призвала к себе всех агентов Каргатэйна, и вместе с ними отступила в другие земли. Хоть лич

больше не поддерживает Казандру, она остаётся одной из самых опасных дестабилизирующих сил в Царстве Теней.

Цели и методы

Всем существам, которых приглашают присоединиться к Каргатэйну, обещают вечную жизнь, но мало кто понимает, что для этого придётся стать вампиром.

Надеясь на бессмертие, придётся верно служить Леди Казандре. Агентам не позволяется независимость и свобода воли. Казандра считает подчинённых инструментами; а значит, их используют, пока они не перестанут быть полезными. Каргатэйн занимается самыми грязными делами. Расхищение могил, шпионаж, воровство и убийства — вот далеко не полный список их занятий. Все эти задания связаны с большой целью Казандры — доказать, что она достойна своего домена ужаса.

Организация

Казандра держит в тайне, что бессмертие, которое алчут её слуги, сокрыто в ней. Она вампир, причём очень сильный. Она может превращать своих слуг в вампиров, но раздаёт этот дар очень редко, чтобы её не смоги свергнуть.

В Каргатэйн не приглашают добровольцев. Более того, здесь уничтожают тех, кто сам пришёл и попросил его принять. Эта организация сама рассылает приглашения потенциальным кандидатам и не принимает отказы.

Здесь нанимают живых гуманоидов. Предпочтение отдаётся людям и полуэльфам, так как они могут проникнуть в большую часть поселений. Если одному агенту нужно представиться другому, он демонстрирует ампулу с красной жидкостью, висящую на шнурке, обвитому вокруг шеи. Эта жидкость похожа на кровь, но на самом деле это яд, который требуется выпить, если их поймают.

Игровая связь: Подлость

Хорошего знакомого искателей приключений находят мёртвым. Расследование показывает, что в убийстве виновна некая организация. Несмотря на то, что это сделал Каргатэйн, все улики указывают на кого-то иного. Слуги Леди Казандры подставили соперников. Они надеются, что персонажи втянутся в конфликт с врагами, и агенты Каргатэйна смогут уничтожить правящую верхушку недругов.

Последователи Нагруула

«Ответы на все вопросы можно найти в Книге».

Книга Мерзкой Тьмы собирает легенды как скряга копит золото. Многие мудрецы считают, что автор этой книги Векна, и её содержание только доказывает эту теорию, но это не останавливает других от присваивания авторства этой книги, как это делают Последователи Нагруула.

Знание

История (сложная Сл): Нагруул был безумным волшебником, чьё кошмарное правление оставило тёмную главу в мировой истории. Будучи знатоком магии, он позволил своим мерзким исследованиям исказить тело и рассудок. Согласно легенде, когда жизнь Нагруула подходила к концу, он совершил мучительный ритуал, навеки сохранивший накопленные им знания. Используя его кровь, плоть и кости, его слуги создали *Книгу мерзкой тьмы*. В неё они записали все грязные мысли Нагруула, а также все найденные им жуткие истины.

Его последователи использовали мерзкую рукопись для того, чтобы сеять в мире зло и безумие. Они оставляли связанных существ в присутствии открытой книги. Её сущность стекала со страниц и накрывала жертв, сводя их с ума, уродуя их тела и создавая из них существ тьмы, после чего спокойно возвращалась в книгу.

Рыцари Нового Солнца, святой отряд паладинов, поклялся уничтожить этих последователей и их богохульную книгу. Они совершили много набегов на тёмных слуг, но последователи Нагруула разделили книгу на три части и разослали их в разные места, чтобы сохранить её до тех времён, когда Рыцари исчезнут.

Цели и методы

После разрыва книги Последователи Нагруула выжидали нужного момента, когда можно будет вновь собрать книгу и продолжить свою работу. На смену Рыцарям приходили слабые потомки, и сейчас от них осталось одно название.

Теперь, когда у Последователей не осталось врагов, они рыщут в тенях, разыскивая три части, которые воссоединятся в *Книгу мерзкой тьмы* и принесут конец света, над которым трудился их создатель.

Организация

Последователи были бы дезорганизованной и хаотичной толпой, если бы не их новый лидер, живодёр разума Шатракс. После того, как провалилась его попытка заполучить легендарную *слезу Йоун*, Шатракс отступил в Подземье, где и наткнулся на несколько выродившихся Последователей. Иллитид легко победил их, а поглотив их разум, узнал о книге. После этого он собрал вокруг себя оставшихся Последователей и поработил их, убедив, что собрать книгу может только он.

Шатракс командует Последователями из летающей крепости. В многочисленных комнатах и переходах этой цитадели скрываются мастерские, в которых создают злобные магические предметы и мерзкие заклятья. В запутанных проходах содержатся кошмарные чудища, разнящиеся от нежити до чужаков из Дальнего Предела.

Игровая связь: Последний рыцарь

Последователи Нагруула нашли две части своей книги, и вот-вот найдут оставшуюся. Шатракс считает, что для устранения причинённого книге вреда нужна кровь святого паладина, и потому отправляет прихвостней найти, скрутить и привести последнего почётного Рыцаря Нового Солнца в крепость, где иллитид намеревается закончить ритуал и воплотить зловещий план Нагруула.

Не желающие наступления конца света искатели приключений могут отправиться за третьим фрагментом, пойти к Шатраксу или попытаться освободить Рыцаря.

Слуги Зопоса

«Не плачь, дружок. Тебе выпала великая честь. Не каждому дано родить бога».

Каждый раз, когда механизм цивилизации даёт сбой, некоторые начинают считать, что близится конец света. Они ищут знаки и знамения в событиях, подрывающих стабильность и порядок. В мире нет недостатка в бьющих тревогу безумцев, от тех, кто ищет на небе кометы, до культистов Старшего Стихийного Средоточия. И в каждом случае налицо желание ускорить наступление конца.

Слуги Зопоса — новоиспечённая молодая организация, занимающаяся подготовкой мира к его гибели.

Знание

Магия (сложная Сл): Если бы волшебник Тайбен в своё время побоялся призвать слаада, не было бы и Слуг Зопоса. Однако безрассудство и жажда власти привели его к исследованию сущности хаоса. Факт призыва им слаада Зопоса ничего бы не значил, если бы Тайбен не нарушил целостность защитного магического круга. Зопос отложил эмбрион в мозг Тайбена, после чего устроил бойню, в которой и погиб.

Смертные, заражённые эмбрионом слаада, живут недолго. Паразит пожирает мозг жертвы, и, в конечном счёте, вырывается из черепа, после чего быстро вырастает и становится взрослым слаадом.

Зная об этой опасности, Тайбен с помощью магии сковал эмбрион и замедлил его рост. Он хоть и рос, но медленно, и у волшебника появилось время на то, чтобы как-то избежать смерти. Присутствие паразита в конечном счёте свело Тайбена с ума, и маг в своём безумии объявил слаадов богами.

Цели и методы

Тайбен так долго носил эмбрион слаада, что тот слился с тканями его мозга. Теперь не понять, где кончается человек и начинается слаад. Тайбен считает, что ему поручено привести слаадов в мир, чтобы они обратили в мир в состояние, в котором тот пребывал до того как боги и предтечи упорядочили хаос.

Самый лёгкий и быстрый способ воплотить планы Тайбена это поголовное заражение смертных вирусом хаоса (*Бестиарий* 3, страница 179). Его Слуги похищают жизнеспособных жертв и внедряют в их головы эмбрионы. Иногда Слуги отпускают жертв, если ущерб от этого будет больше, чем если удерживать жертву до появления головастика. Заразив примерно дюжину жертв в одном поселении, Слуги переходят в другое.

Организация

Для того чтобы присоединиться к Слугам Зопоса, требуется особый вид безумия. Это изгнанники и мизантропы. Свой труд они считают священным призванием, и выбранным жертвам говорят, что им оказывают большую честь. Слуги открыто обсуждают свою веру, если их спрашивают, но они достаточно здравомыслящи, чтобы не разглашать информацию тем, кто по их подозрению может попытаться их остановить.

Так как многие Слуги сами носят эмбрионы, их время в этом мире ограничено. Пока их не убьют головастики, они собираются небольшими группами и координируют свои усилия по максимальному заражению поселения. Обычно один Слуга в группе не заражён, и именно на его плечи ложится обязанность по переносу операции в другой город, когда за популяцию в текущем уже можно будет не беспокоиться.

Игровая связь: Суррогаты

Путешествуя по сельской местности, искатели приключений набредают на город, в котором действуют Слуги Зопоса. Эмбрионы слаадов были привиты нескольким видным жителям, и слаады очень скоро вылупятся из их голов.

Тёмное Братство

«Выжить во тьме можно только приняв её».

Тёмное Братство — это таинственная группа заговорщиков, считающих, что дуализм добра и зла некорректно объясняет вселенские силы, которые хаотично-злой бог Тариздун принёс в Творение. Они отрицают понятие «добра» и впускают в сердце тьму, которая медленно подчиняет их себе.

Знание

История (сложная Сл): Тёмное Братство появилось несколько лет назад, в качестве тайного общества, построенного на учении его основателя, Хейнрича. Будучи философом и выдающимся магом, Хейнрич понял, что появление в Творении зла было искусственным. Это было вторжение, чужеродная сила, обманувшая божество, которое само принесло её. Узнав это, Хейнрич заявил, что у зла нет противоположности. То, что другие называют «добром», в действительности лишь сопротивление Творения чужеродной силе, подобное тому, как здоровое тело борется с болезнью. Но эту болезнь не излечат ни усилия, ни время. Она смертельна. Это злокачественная опухоль, которая в конечном счёте пожрёт всю реальность.

Хейнрич решил, что вместо того, чтобы бороться с этой болезнью, надо принять зло, чтобы выжить. Когда зло покроет всю реальность, оно обернётся само против себя, и тогда Тёмное Братство окажется в самой выгодной позиции, чтобы уничтожить соперника и унаследовать всё, что останется.

Цели и методы

Лучше всего можно понять Тёмное Братство и его цели, прочитав записи его основателя, мага и философа Хейнрича:

«Я не отрицаю того, что некоторые действия мы инстинктивно считаем неприятными, но наше отторжение не делает эти вещи злыми. Отторжение — это инстинктивный сигнал, бессознательное определение чего-то неправильного. Неправильность это не субпродукт идеализированного добра и зла. Это наше понимание движущей силы вселенского масштаба.

Наши понятия добра и зла — это определения смертными отсутствия и присутствия этой силы. Мы определяем действия как добрые или злые в зависимости от того, как этот выбор влияет на наши моральные чувства. Такие мысли полезны при создании мирных и стабильных обществ, если именно этого вы и хотели добиться. Однако применять эти понятия по отношению к мерзкой тьме (назовём это так, за отсутствием более удачного термина) некорректно.

Видите ли, у зла нет противоположности. Добра не существует. Творение состоит из материи, которой коснулась тьма Тариздуна, и материи, которой она пока не коснулась. Эта сила на свободе, и ничто её не остановит. Сражаться с ней бессмысленно. Конец неизбежен. Вместо того чтобы тратить силы на бессмысленную борьбу, не лучше ли использовать эту силу, принять её, гарантируя наше выживание тогда, когда зло поглотит абсолютно всё?»

Тёмное Братство не заинтересовано в склонении смертных к тьме; зло восторжествует и без этого. Тёмные Братья и Сёстры взращивают тьму, уже сидящую в других, подталкивая их к принятию своего собственного зла. Для этого Тёмные Братья и Сёстры скрываются за безобидными масками. Они занимают важные посты советников, священников, провидцев и мудрецов, ведущих существ к истине.

Организация

Тёмное Братство — перспективная организация. Её агенты внедрены в поселения по всему миру. Все тёмные Братья и Сёстры разбираются в своём древнем учении и обладают значительными ресурсами для самозащиты и влияния на других. У каждого агента есть несколько подчинённых, но эти слуги обычно понятия не имеют, кому они на самом деле служат. Большинство представителей Братства — люди, но здесь не дискриминируют другие расы.

Все последователи знают, что их лидером является некий Хранитель Свитков. Хранитель оберегает знания организации, отслеживает её представителей, и перемещает ресурсы туда, где они нужнее всего. Сейчас этот пост занимает известный волшебник по имени Мельфор. Когда он не занимается делами организации, он присматривает за величайшей библиотекой всех земель, находящейся в южном городе Армистис.

Игровая связь: Кукловод

Кардамонская Резня была последней каплей, расшевелившей население Вестермонта. Высокие пошлины и обременительные налоги в совокупности с грубыми ответными действиями герцогини, вынудили горожан поднять бунт. Когда искатели приключений входят в город, толпы штурмуют в центре города замок, требуя голову герцогини.

Многие считают, что виновен в этом советник герцогини, маг по имени Азаал. Однако кое-кто начал замечать, что большая часть этих обвинений исходит от одного источника, с виду безобидного жреца, который совсем недавно стал тайным агентом Тёмного Братства.

ГЛАВА 5

Тёмные награды

«Хватит ли у тебя смелости взять предложенное? Этот вопрос я чаще всего задаю искателям приключений, чью судьбу берусь предсказать. Чаще всего за смелостью оказываются лишь хвастовство и заносчивость. Они заявляют, что обладают силой и властью, но я-то вижу истину в картах и тумане, клубящемся в хрустальном шаре. О, да, я интригую их загадочными предупреждениями и намёками, но знаю, что когда они отправятся в замок Повелителя, их будущее будет предопределено, и за свой рок они будут ответственны сами. Тень Смерти леденит дорогу, а коса режет нити жизни.

Зачем рисковать жизнью? Чем чернее тень, тем больше награда. Все доступные сокровища уже расхватали, и остались только те, что лежат в неисследованной тьме, обещая чудеса тем храбрецам, кто за ними отправится. Вот почему герои покидают свои дома. Да, у них может быть благородное объяснение, вроде принцессы, которую надо спасти, но обещанные богатства всегда оставляют тёмный отпечаток на так называемых искателях приключений».

—Мадам Ева

Смерть — это не худшее, что может ожидать тех, кто сражается со злом. Болезни и проклятья, ужасные эффекты, убивающие тело и разум, потери возлюбленных, неудачи, обрекающие мир на гибель, вот что ждёт тех, кто хочет стать героем. У мерзкой тьмы много видов оружия, которым она сражается с добром, и не все они очевидны. Они могут быть опасными чудовищами и характеристиками окружающей среды, но могут стать и наградой, о которой можно только мечтать.

Все магические предметы и альтернативные награды, представленные в этой главе, так или иначе затронуты тьмой. Есть проклятые вещи, не дающие героям раскрыть в бою весь свой потенциал, есть и дары тёмных богов. Все они содержат в себе как большую мощь, так и большой риск.

У вас может возникнуть желание использовать в кампании много таких предметов. Делайте это с осторожностью. Магические предметы и альтернативные награды оказывают непосредственное влияние на вклад в игру персонажей игроков, и некоторые предметы могут сломать игровой процесс. Приберегите эти предметы для игроков, хорошо справляющихся с ролевыми трудностями, и тех, кому понравится опасность, таящаяся в подобных предметах.

Проклятые предметы

«Я продаю только лучшие товары. У меня великолепные зелья лечения — рецепт передала мне моя матушка, да благословят боги её душу».

—Аллувиус Рускин из Сигила

Создание магических предметов может дать неожиданные результаты, если творец пытается создать что-то, что ему не по силам. Большинство проклятых предметов было создано случайно, хотя злодеи могут создавать их намеренно, чтобы посмеяться над теми, кого они подведут.

Обычно проклятый предмет выглядит самым обыкновенным. Владелец знает все его таланты, но вот свойства остаются скрытыми, пока не проявят себя. Как только персонаж активировал свойство, он уже не сможет избавиться от этого предмета, кроме как посредством ритуалов Расколдовать Магический Предмет, Удалить Несчастье или другой подобной магии.

Оружие берсеркера

Владелец *оружия берсеркера* замечает, как покидает его самообладание, и сердце сдавливает гнев и ненависть.

Оружие берсеркера Уровень 4+ необычный

Это жестокое оружие подпитывает вашу ненависть, подталкивая вас к всё большему и большему насилию.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Оружие: Молоты, топоры, тяжёлые клинки
Бонус улучшения: Броски атаки и урона
Критический: +1к12 урона за каждый плюс

Свойство

Пока вы находитесь в раненом состоянии, вы считаете всех существ врагами, и обязаны совершать все провоцированные атаки.

Атакующий талант ✦ На день (свободное действие)

Триггер: Вы становитесь раненым от атаки.
Эффект: Совершите стандартную рукопашную атаку, используя это оружие, по случайным образом выбранному смежному существу.

Сапоги многих шагов

Эти разномастные сапоги обещают несравнимую свободу передвижений с небольшим риском. Чем дольше их носишь, тем больше шанс того, что проклятье себя проявит. Многочисленные прыжки могут отправить владельца в тёмное и зловещее место, царство бесконечных коридоров и переходов.

Сапоги многих шагов Уровень 17 необычный

Эта пара разномастных сапог помогает мгновенно перемещаться на небольшие расстояния.

Ячейка ног 65 000 зм

Свойство

Каждый раз, когда у вас выпадает «1» при броске атаки или спасброске, вы удаляетесь из игры (спасение оканчивает). Когда этот эффект оканчивается, вы появляетесь в последней занимаемой клетке или ближайшей свободной клетке.

Приём (Телепортация) ✦ **На сцену** (действие движения)

Эффект: Вы телепортируетесь на количество клеток, равное своей скорости.

Плащ яда

Несмотря на то, что *плащ яда* может оказаться опасным для владельца, он дарует большое преимущество тому, кто отважится его надеть.

Плащ яда Уровень 5+ необычный

Этот тяжёлый плащ выглядит маслянистым и имеет слабый химический запах.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Ячейка шеи
Бонус улучшения: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство

Каждый раз, когда у вас выпадает «1» при броске атаки или спасброске, вы получаете продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает). Вы можете окончить этот эффект, сняв плащ малым действием.
Уровень 15 или 20: Продолжительный урон ядом 15.
Уровень 25 или 30: Продолжительный урон ядом 20.

Атакующий талант (Яд) ✦ На сцену (немедленный ответ)

Триггер: Смежный враг попадает по вам рукопашной атакой.
Эффект: Вызвавший срабатывание враг получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).
Уровень 15 или 20: Продолжительный урон ядом 10.
Уровень 25 или 30: Продолжительный урон ядом 15.

Проклятое оружие

Проклятое оружие вынуждает владельца сражаться только с одним врагом одновременно.

Проклятое оружие Уровень 1+ необычный

Это оружие удобно лежит в вашей руке.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Оружие: Любое
Бонус улучшения: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Свойство

В первый раз за сцену, когда вы попадаете по врагу атакой, используя это оружие, вы получаете штраф –2 к броскам атаки атакующих талантов, не включающих этого врага в качестве цели. Этот штраф длится до конца сцены, или пока хиты этого врага не опустятся до 0.

Зелье заблуждения

Зелье заблуждения, созданное больным рассудком или неправильно исполненным ритуалом, заставляет выпившего верить, что он вылечен, хотя это лишь иллюзия. Когда персонаж получает это зелье, оно всегда выглядит как зелье исцеления.

Зелье заблуждения Уровень 5 необычный

Вы чувствуете волну энергии, но с удивлением замечаете, что раны не заживают.

Расходуемый: Зелье 50 зм

Приём ✦ Расходуемый (малое действие)

Эффект: Вы выпиваете зелье и теряете исцеление. Вы получаете 10 временных хитов и совершаете шаг на 1 клетку в сторону ближайшего врага.

Божественные дары

Иногда боги замечают смертных, которые совершают в их честь великие деяния. Если божество будет тронуто этим поступком, оно может совершить дар такому смертному. Дар может дать любое божество, не только те, которым поклоняется искатель приключений. Злой бог, например, может совершить дар доброму герою в качестве искушения или награды за непреднамеренную услугу. Что бы ни было причиной (а иногда причина и вовсе неведома), получение божественного дара чаще всего меняет всю жизнь. Как и все альтернативные награды, божественные дары обычно исчезают примерно через пять уровней (смотрите *Руководство Мастера 2*).

Жуткая власть Асмодея

Когда персонаж получает *жуткую власть Асмодея*, на его левой ладони появляется зловещий знак. Этот символ вспыхивает, когда персонаж использует талант дара.

Жуткая власть Асмодея Уровень 3+ редкий

Асмодей дарует вам власть, которой он правит Девятью Адами.

Урв 3 680 зм Урв 23 425 000 зм
Урв 13 17 000 зм
Альтернативная награда: Божественный дар

Атакующий талант (Очарование) ✦ **На сцену** (малое действие)

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); уровень дара + 5 против Воли
Попадание: Цель попадает под действие вашей жуткой власти (спасение оканчивает). Пока этот эффект действует, вы можете в начале каждого своего хода свободным действием сдвигать цель на 1 клетку.
Уровень 13: Цель сдвигается на 2 клетки.
Уровень 23: Цель сдвигается на 3 клетки.

Атакующий талант (Огонь) ✦ **На день** (малое действие)

Эффект: Дальнобойный 10 (существо, находящееся под вашей жуткой властью). Цель выбирает, упасть ничком или получить урон огнём 5.
Уровень 13: Урон огнём 10.
Уровень 23: Урон огнём 15.

Боевая проницательность Бейна

Персонаж, получивший *боевую проницательность Бейна*, получает зловещую внешность. Его глаза становятся чёрными, и с их помощью персонаж сможет видеть благоприятные моменты на поле боя.

Боевая проницательность Бейна Уровень 3+ необычный

Железный Генерал — выдающийся воин, и те, кто получил его благословение, получают и толику его тактического гения.

Урв 3 680 зм Урв 23 425 000 зм
Урв 13 17 000 зм
Альтернативная награда: Божественный дар

Свойство

Каждый раз, когда у вас выпадает «19» или «20» при броске атаки, использующей оружие, один союзник в пределах 5 клеток от вас может свободным действием совершить шаг на 1 клетку.
Уровень 13: Союзник совершает шаг на 2 клетки.
Уровень 23: Один союзник в пределах 5 клеток от вас может свободным действием совершить шаг на 2 клетки или два союзника в пределах 5 клеток от вас могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Приём ✦ На день (свободное действие)

Триггер: Вы совершаете проверку инициативы.
Эффект: Вы можете сдвинуть всех врагов в пределах 5 клеток от себя на 1 клетку.
Уровень 13: Враги сдвигаются на 2 клетки.
Уровень 23: Враги сдвигаются на 3 клетки.

Тёмная тайна Векны

Векна стережёт самые тёмные тайны вселенной, и хранит от врагов древние знания и мистические силы. Делает это он не из-за страха, а ради накопления инструментов, которые позволят ему подняться ещё выше. Персонажи, заслужившие благоволение этого бога, становятся бледными, и в их глазах видны кольца из теней.

Тёмная тайна Векны Уровень 9+ необычный

Векна награждает вас за служение тайным знанием и демонстрацией того, что может предложить состояние нежити.

Урв 9 4 200 зм Урв 29 2 625 000 зм
Урв 19 105 000 зм
Альтернативная награда: Божественный дар

Свойство

Бонус предмета +2 к проверкам знаний.
Уровень 19: Бонус предмета +4.
Уровень 29: Бонус предмета +6.

Приём ✦ На день (малое действие)

Эффект: Выберите союзника в пределах 5 клеток от себя. До конца сцены этот союзник получает уязвимость 5 к некротической энергии, а вы получаете сопротивляемость некротической энергии 10 и атаками, причиняющими урон некротической энергией, вы причиняете дополнительный урон некротической энергией 1к6.
Уровень 19: Сопротивляемость некротической энергии 15, дополнительный урон некротической энергией 2к6, союзник получает уязвимость некротической энергии 10.
Уровень 29: Сопротивляемость некротической энергии 20, дополнительный урон некротической энергией 3к6, союзник получает уязвимость некротической энергии 15.

Кровожадный гнев Груумша

Груумш желает лишь разжигать споры и сеять разрушения в мире смертных. Получив этот дар, персонаж вырывает свой левый глаз. Глаз возвращается, когда дар исчезает.

Кровожадный гнев Груумша Уровень 3+ редкий

Стремление к хаосу Груумша могут утолить только разрушения и резня.

Урв 3	680 зм	Урв 23	425 000 зм
Урв 13	17 000 зм		

Альтернативная награда: Божественный дар

Свойство

Вы получаете временные хиты в количестве, равном уровню этого дара, в первый раз за сцену, когда опускаете хиты врага до 0.

Атакующий талант (Исцеление) ✦ **На день** (свободное действие)

Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии.
Триггер: Вы попадаете по врагу рукопашной атакой.
Эффект: После атаки вы совершаете стандартную рукопашную атаку по случайным образом выбранному смежному существу. Если эта атака попадает, вы используете исцеление.

Плащ теней Захира

Будучи повелителем тьмы, змей и ассасинов, Зехир привлекает к себе все отбросы общества. Убийство это не просто конец жизни; это молитва, ритуальное жертвоприношение богу тьмы. Персонажи, получившие этот дар, получают чёрную татуировку змеи, размещённую в месте, которое прикрыто одеждой, например, на спине, руке или ноге.

Плащ теней Зехира Уровень 8+ редкий

Каждая жизнь, оборванная вашими руками, славит Лорда Тьмы. Убивай часто, и не колеблясь, и благословение этого бога будет твоим.

Урв 8	3 400 зм	Урв 28	2 125 000 зм
Урв 18	85 000 зм		

Альтернативная награда: Божественный дар

Свойство

Пока у вас есть полный покров от существа, вы неосязаемы для его атак.

Атакующий талант (Яд) ✦ **На сцену** (не действие)

Триггер: Вы попадаете по существу рукопашной или дальнобойной атакой.
Эффект: Цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). Этот урон игнорирует все сопротивляемости.
Уровень 18: Продолжительный урон ядом 10.
Уровень 28: Продолжительный урон ядом 15.

Переменчивое благоволение Лолт

После падения рассудок Лолт пошатнулся, и она стала мелочным чудовищем. Она не заботится о тех, кто ей поклоняется, и предоставляя свой дар, она усиливает конфликты, и так тревожащие её слуг. Персонаж, получивший этот дар, слышит слабые голоса и видит, как за ним наблюдают из теней.

Переменчивое благоволение Лолт Уровень 3+ редкий

Демоническая Королева Пауков — капризная богиня, способная как вручить дар, так и наложить проклятье.

Урв 3	680 зм	Урв 23	425 000 зм
Урв 13	17 000 зм		

Альтернативная награда: Божественный дар

Свойство

Вы получаете сопротивляемость яду 5 и бонус предмета +1 к Скрытности.
Уровень 13: Сопротивляемость яду 10 и бонус предмета +3 к Скрытности.
Уровень 23: Сопротивляемость яду 15 и бонус предмета +5 к Скрытности.

Приём (Иллюзия, Телепортация) ✦ **На сцену** (немедленный ответ)

Триггер: Враг делает атакой вас раненым.
Эффект: Бросьте к8. Если выпало нечётное число, вы становитесь изумлённым до конца своего следующего хода. При чётном числе вы телепортируетесь на число клеток, равное выпавшему числу, и становитесь невидимым до конца своего следующего хода.

Спираль безумия Тариздуна

Тариздун молчалив. Молитвы не достигают его ушей. Из его тюрьмы не выходят заповеди. Его жрецам приходится познавать своё божество по разрозненным отрывкам, написанным безумцами, или от князей стихийного зла, заявляющих, что они представляют интересы Скованного Бога. Преданный слуга может получить тревожное видение, окно в безумие, охватившее тёмного бога, которое можно использовать как оружие.

Спираль безумия Тариздуна Уровень 12 редкий

Хоть Скованный Бог и молчалив, его воля проявляется в безумных действиях его последователей.

Альтернативная награда: Божественный дар 13 000 зм

Свойство

Вы получаете бонус предмета +2 к спасброскам от эффектов с ключевым словом «очарование» или «страх» и продолжительного урона психической энергией.

Приём ✦ На сцену (не действие)

Триггер: Вы совершаете бросок атаки, и результат вам не нравится.
Эффект: Вы перебрасываете бросок атаки и используете второй результат. Если результат второго броска меньше «11», вы после этой атаки становитесь ошеломлённым до конца своего следующего хода.

Алчная жадность Тиамат

Изредка Тиамат приходит в голову, что ей выгодно одарить особенно ценного последователя, при условии, что взамен она получит нечто большее. Персонажи с этим даром отращивают на спине разноцветные чешуйки, переходящие на руки и ноги.

Алчная жадность Тиамат Уровень 5+ редкий

Тиамат приказывает последователям не прощать и всегда брать то, что им хочется.

Урв 5	1 000 зм	Урв 20	125 000 зм
Урв 10	5 000 зм	Урв 25	625 000 зм
Урв 15	25 000 зм	Урв 30	3 125 000 зм

Альтернативная награда: Божественный дар

Свойство

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам урона существам, причинившим вам урон с конца вашего предыдущего хода.

Уровень 10: Бонус предмета +2.
Уровень 15: Бонус предмета +3.
Уровень 20: Бонус предмета +4.
Уровень 25: Бонус предмета +5.
Уровень 30: Бонус предмета +6.

Приём ✦ На день (малое действие)

Эффект: Один союзник, которого вы видите, теряет талант на день из любого магического предмета, а вы восстанавливаете использованный талант на день из имеющегося у вас магического предмета с уровнем, не превышающим уровень предмета союзника.

Неизбежные страдания Торога

Стон Короля, Который Ползёт, можно услышать в глубинах Подземья. Торог в своей тюрьме терпит унижения и боль сломленного тела, и от последователей он ожидает того же. Получившие его дар чувствуют, как кости врезаются в их плоть.

Неизбежные страдания Торога Уровень 4+ редкий

Торог заставляет слуг принять его агонию, ибо только боль может приобщить смертного к божественному.

Урв 4	840 зм	Урв 24	525 000 зм
Урв 14	21 000 зм		

Альтернативная награда: Божественный дар

Свойство

Пока вы находитесь в раненом состоянии, вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки.

Приём ✦ На день (свободное действие)

Триггер: Вы попадаете по врагу рукопашной атакой.
Эффект: Все смежные с вами существа становятся обездвиженными и получают продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает и то, и другое).
Уровень 14: Продолжительный урон равен 10.
Уровень 24: Продолжительный урон равен 15.

Зловещие предметы

«Дурной может быть рука, держащая предмет, а не сам предмет».

—Кас

Описанные ниже предметы не прокляты, но их свойства и таланты несомненно мрачны.

Браслеты страдания

Шадар-кай ведут постоянный бой с тоской, омрачающей их жизнь. Некоторые доходят даже до самоистязания, лишь бы хоть что-то почувствовать. *Браслеты страдания*, называемые *гал-ралан*, помогают фокусировать разум владельца. Если одеть их на руку, шипы вопьются глубоко в плоть.

Браслеты страдания Уровень 9 редкий

Острые шипы, украшающие оба браслета, впиваются в вашу плоть, когда вы их одеваете.

Ячейка рук 4 200 зм

Свойства

- ✦ Максимум ваших хитов уменьшается на 5.
- ✦ Вы получаете бонус предмета +1 к спасброскам от эффектов с ключевым словом «очарование» и эффектов, ошеломляющих, изумляющих или делающих вас доминируемым.

Поедающий плоть жезл

Боль и страдания, которые приносит этот инструмент, делают его желаемым предметом лишь для самых отъявленных мерзавцев.

Поедающий плоть жезл Уровень 7+ редкий

Этот чёрный железный жезл украшен по всей длине резьбой, изображающей буйствующих демонов.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Инструмент: Жезл
Бонус улучшения: Броски атаки и урона
Критически: +1к10 урона за каждый плюс

Свойство

Каждый раз, когда вы используете этот инструмент для совершения атаки, причиняющей врагу продолжительный урон, этот враг получает штраф –2 к спасброскам для завершения этого продолжительного урона.

Атакующий талант (Кислота) ✦ **На сцену** (не действие)

Триггер: Вы попадаете и причиняете урон врагу атакой, используя этот жезл.
Эффект: Уменьшите урон, получаемый целью, на 5, и цель получает продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель получает этот продолжительный урон, вы можете свободным действием сдвинуть её на 1 клетку.
Уровень 12 или 17: Урон уменьшается на 10, продолжительный урон кислотой 10.
Уровень 22 или 27: Урон уменьшается на 15, продолжительный урон кислотой 15.

Пояс из черепов

Черепа, украшающие этот пояс, могут создавать нежить, защищающую вас в бою.

Пояс из черепов Уровень 12 редкий

Вырвав из этого пояса череп, вы можете создать подчиняющегося вам скелета.

Ячейка пояса 65 000 зм

Свойство

Это пояс поставляется с четырьмя зарядами. Когда вы совершаете продолжительный отдых, он восстанавливает один заряд.

Приём ✦ На день (не действие)

Триггер: Вы опускаете хиты существа до 0 или ниже.
Эффект: Пояс получает заряд (максимум зарядов — 4).

Приём (Призыв) **✦ На сцену** (малое действие)

Условие использования: В поясе должен быть как минимум один заряд.
Эффект: Потратьте один заряд. Вы призываете скелетного воителя в свободной клетке в пределах 5 клеток от себя. Скелетный воитель союзник для вас, но не для ваших союзников, и у него нет своих действий. Отдавая мысленные приказы, вы сами тратите действия, выбирая их из списка в блоке статистики. Для управления скелетным воителем у вас должна быть линия воздействия до него. У вас с ним общие знания, но не чувства.

Когда скелетный воитель совершает проверку, кость бросаете вы, используя свои игровые характеристики, не учитывая временные бонусы и штрафы.

Скелетный воитель существует, пока его хиты не опустятся до 0, после чего вы теряете одно исцеление (или хиты, равные значению исцеления, если исцелений не осталось). В противном случае он существует, пока вы не отпустите его малым действием, или до конца сцены.

Скелетный воитель Призванное существо 12 уровня
Средний теневой оживлённый (нежить)

Хиты 40; **Исцеления** Нет, но вы можете потратить исцеление вместо этого существа, если некий эффект позволяет ему его тратить.
КД 28, **Стойкость** 24, **Реакция** 26, **Воля** 22
Скорость 7

Стандартное действие ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +17 против КД
Попадание: Урон 2к8 + 11, и цель становится отмеченной до конца следующего хода скелетного воителя.

Малое действие ✦ Неограниченный (1/раунд)

Эффект: Скелетный воитель идёт пешком, совершает шаг, бежит, встаёт на ноги, протискивается или ползёт.

Провоцированное действие ✦ Неограниченный

Триггер: Смежный враг, отмеченный этим скелетным воителем, совершает шаг или использует атакующий талант, не нацеливающийся на этого скелетного воителя.
Атака: Рукопашный 1 (вызвавший срабатывание враг); +17 против КД
Попадание: Урон 2к8 + 11.

Полуночный клинок

Настоящее оружие ассасинов, *полуночный клинок*, скрывает свой истинный потенциал на ярком свете. Во тьме же все недостатки исчезают, когда мягкий фиолетовый свет омывает это оружие от острия до рукоятки.

Полуночный клинок Уровень 12+ редкий

Оружие, созданное для тёмных деяний, действует лучше всего когда окутано тенями.

Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Оружие: Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
Бонус улучшения: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 за каждый плюс, или +1к12 за каждый плюс в тусклом свете или полной темноте

Свойства

- ✦ Вы получаете тёмное зрение.
- ✦ Вы получаете штраф –2 к броскам атаки, когда атакуете этим оружием на ярком свету.
- ✦ Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки, когда используете это оружие в темноте.

Приём (Аура) **✦ На день** (малое действие)

Эффект: Вы активируете ауру 2, которая существует до конца сцены, или пока вы не окончите её свободным действием. Яркий свет в ауре становится тусклым светом, а тусклый свет — темнотой.

Обсидиановая волшебная палочка

Эта волшебная палочка, созданная из осколка обсидиана, прекрасно проводит обычную и теневую магию, что делает её прекрасным инструментом для тех, кто занимается тёмной магией.

Обсидиановая волшебная палочка Уровень 3+ редкий

Когда вы проводите через эту палочку магию, вы чувствуете, что она становится холодной как могила.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент: Волшебная палочка
Бонус улучшения: Броски атаки и урона
Критический: +1к10 урона некротической энергией за каждый плюс

Атакующий талант ✦ На день (стандартное действие)

Эффект: Как талант волшебника *ослабляющий луч*. Если эта атака опускает хиты существа до 5 или ниже, это существо умирает.

Атакующий талант ✦ На день (не действие)

Триггер: Вы опускаете хиты существа до 15 или ниже атакующим талантом, используя эту волшебную палочку.
Эффект: Это существо умирает.

Ослабляющий луч Атака волшебника 1

Вы выставляете на врага три пальца, загнув их как когти. С плоти врага стекает странный зелёный туман, унося его силу.

На сцену ✦ Инструмент, **Магический**, **Некромантия**, **Некротическая энергия**
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 1к10 + модификатор Интеллекта, и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Попадание: Половина урона

Кольцо доминирования

Карги на шабаше создали *кольцо доминирования*, чтобы похищать сердца мужчин. Сил у них хватило лишь на создание одного экземпляра, и вскоре между ними развернулась нешуточная борьба за безделушку. Пока они боролись между собой, их рабы восстали и убили их.

Кольцо доминирования Уровень 24 редкий

Письмена на Релланике, идущие по поверхности кольца, рассказывают историю о подлых каргах, соблазнявших смертных мужчин.

Ячейка кольца 525 000 зм

Свойство

Вы получаете бонус предмета +5 к проверкам Запугивания, Обмана и Переговоров.

Атакующий талант (Очарование, Психическая энергия) ✦ **На день** (малое действие)

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +29 против Воли. Вы получаете урон психической энергией 15.
Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель проваливает спасбросок для окончания этого эффекта, вы или один союзник, которого вы видите, получаете урон психической энергией 15.
Если вы сегодня достигли хотя бы одной вехи, цель получает штраф –2 к спасброскам от этого эффекта.

Змеиный нож Заннада

Змеиный нож Заннада — одно из нескольких сокровищ, вырванных из населённых призраками руин древней империи. В современном мире его история уже прорезала путь убийств и страданий. Ассасины с его помощью совершали ужасные убийства, а культы смерти ради того, чтобы его найти, тоже убивали, даже если это были непроверенные слухи. Этот нож особенно ценен для жрецов Зехира, так как помогает фокусировать духовную энергию и является идеальным инструментом для совершения тёмных деяний во имя их бога.

Змеиный нож Заннада Уровень 5+ редкий

Этот волнистый клинок является и оружием и инструментом.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Кинжал
Бонус улучшения: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона ядом за каждый плюс

Свойства

- ✦ Вы получаете бонус предмета к проверкам навыков, сделанных частью ритуала.
- ✦ Этот кинжал можно использовать в качестве символа веры. Он добавляет бонус улучшения к броскам атаки и урона. Вы не применяете бонус владения к броскам атаки, когда используете этот кинжал в качестве инструмента.

Атакующий талант (Яд) ✦ **На сцену** (не действие)

Триггер: Вы попадаете по врагу атакой, используя этот кинжал.
Эффект: Цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). Этот урон игнорирует все иммунитеты и сопротивляемости к яду.
Уровень 15 или 20: Продолжительный урон ядом 10.
Уровень 25 или 30: Продолжительный урон ядом 15.

Приём ✦ На день (свободное действие)

Триггер: Вы совершаете этим кинжалом удар милосердия и убиваете цель.
Эффект: Вы получаете бонус таланта +5 к проверкам навыков, совершённым частью следующего ритуала, совершённого вами до конца вашего следующего продолжительного отдыха.

Череп ужаса

Друиды, шаманы и прочие знатоки первородной магии создают *черепа ужаса* в качестве последнего средства для отпугивания тех, кто вредит дикой природе. Этот тотем заполняет мысли врага чудовищными видениями, а также болью и страданиями.

Череп ужаса Уровень 5+ необычный

Проведённая через этот череп первородная магия наполняет врагов желанием сбежать от вас подальше.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент: Тотем
Бонус улучшения: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Свойство

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки талантов с ключевыми словами «очарование» или «страх», совершённых с помощью этого тотема.

Атакующий талант (Страх) ✦ **На день** (не действие)

Триггер: Вы попадаете по существу атакой, используя этот тотем.
Эффект: Вы толкаете цель на расстояние, равное её скорости. Если цель оканчивает свой следующий ход на расстоянии, меньшем расстояния до вас, на котором она начнёт ход, вы восстанавливаете этот талант.

Мерзкий том

«Уничтожить книгу довольно просто, рубака. Тебе понадобятся всего лишь три вещи: Ритуал Начала И Конца, Колодец Многих Миров, и желание умереть».
—Правило Трёх, камбион

Величайший приз, который может заслужить слуга тьмы, это, вне всякого сомнения, *Книга мерзкой тьмы*. Об этом тёмном творении ходит больше домыслов, чем правды, но эта книга содержит силы явно неподвластные смертным. В разные моменты истории эта книга принадлежала разным злобным созданиям, и каждый раз этому сопутствовали зловещие деяния и мерзкие события. Иногда книга попадала в руки честных людей, и это почти всегда сопровождалось трагедией.

«Мерзкий том» — это небольшая серия сцен, которые вы можете добавить в свою кампанию, чтобы показать, что происходит, когда *Книга мерзкой тьмы* попадает в руки героев. В разнообразных сценах приводятся ключевые события, которые могут произойти на этапе совершенства, когда в руки персонажей попадает эта жуткая сила. В отличие от других приключений, описанные здесь сцены не следуют друг за другом. Вы сами решаете, когда использовать их, чтобы это было уместно в вашей кампании.

В этой главе представлено четыре сцены:

- Герои находят книгу среди руин разрушенной крепости и сражаются с демонами.
- Преследуемые агентами зла герои набредают на безумного рыцаря с печальной историей.
- Герои попадают в засаду, которая поможет им уничтожить книгу (или принять её силу).
- Будущее всей Вселенной зависит от того, как герои используют Колодец Многих Миров — для усиления или уничтожения *Книги мерзкой тьмы*.

В дополнение к самому приключению эта глава содержит описание артефакта *Книга мерзкой тьмы* и информацию по его введению в игру, его влиянию и избавлению от него.

Предыстория приключения

У *Книги мерзкой тьмы* долгая и печальная история, и самая тёмная глава этой истории рассказывает о жутком маге Нагрууле, который использовал свою плоть, кровь и дух для создания этой книги. Нагруул надеялся позволить своим последователям нести в мир безумие и разрушение. Им противостоял рыцарский орден, посвящённый очистительному свету Пелора. Пока подлые сторонники Нагруула творили своё зло, Рыцари Нового Солнца предавали их мечу и спасали их души очистительным пламенем. Опасаясь потерять своё самое ценное сокровище, последователи Нагруула разделили книгу на три части и спрятали их там, где рыцари их никогда бы не нашли.

Спустя много лет, когда от Нового Солнца осталась лишь бледная тень былого могущества, последователи Нагруула решили восстановить то, что было разделено, и установить новую эру тьмы. Один рыцарь, герой по имени Грэйсон, рискнул своей душой, дабы сорвать этот зловещий план. Несмотря на частые искушения принять зло, он держался своей веры и цели. После финального сражения Грэйсон победил иллитида Шатракса, который намеревался присвоить себе всю силу *Книги мерзкой тьмы*. Смерть иллитида вызвала крушение летающей крепости Шатракса, и мерзкий том был погребён среди обломков.

Несмотря на то, что Шатракс не смог овладеть артефактом, его усилий хватило на то, чтобы книга сама себя восстановила. Соединяясь, лист за листом, книга распространяла вокруг себя своё влияние, стремясь соблазнить нового владельца. Чтобы развратить. И *уничтожить*.

Художественный фильм «Книга мерзкой тьмы»

Это приключение использует элементы фильма *Подземелья и драконы: Книга мерзкой тьмы* (Dungeons & Dragons: The Book of Vile Darkness). Для использования этого материала вы не обязаны смотреть этот фильм, и в вашей кампании не обязательно должны происходить эти события. Вы можете адаптировать представленные материалы как вам пожелается.

Краткий обзор приключения

Приключение «Мерзкий том» предоставляет персонажам игроков артефакт ужасной силы. Искатели приключений могут сопротивляться его развращающему влиянию и желать его уничтожения, либо поддаться и покориться злой силе. В любом случае, события, описанные здесь, разворачиваются так, как написано.

Книга мерзкой тьмы это не просто волшебная книга. Это пятно на ткани мира, тень, отброшенная семенем тьмы, гниющим в глубинах Бездны. Книге не придётся долго ждать, чтобы кто-нибудь подобрал её в руинах крепости Шатракса, довольно скоро мимо неё проходят искатели приключений.

Отряд демонов, освободившихся из темницы крепости, роется в руинах, в поисках тех, кого можно убить, как вдруг теневой демон почувствовал книгу. У искателей приключений есть шанс победить демонов до того, как они найдут сокровище и присвоят себе книгу. Книга какое-то время скрывает свой истинный потенциал, позволяя искателям приключений думать, что они нашли просто полезный магический предмет, а не артефакт с ужасающей мощью.

Получив *Книгу мерзкой тьмы*, персонажи могут продолжить выполнять свои задания. Время от времени искатели приключений могут получать от злых персонажей и тёмных сил подсказки об истинной сущности книги. Исследование книги в конечном счёте наведёт искателей приключений на Нагруула. Демонический архимаг давно мёртв, а его последователи вроде бы уничтожены во время последней попытки восстановить том. Надеясь узнать что-то ещё об этой книге, искатели приключений приходят в склеп Нагруула.

У склепа искатели приключений находят жуткую статую мерзкого мага. Последователь Нагруула с подлыми приспешниками выскакивает из леса, чтобы отнять у отряда артефакт. Если персонажи побеждают и сохраняют книгу у себя, они могут связаться с духом Нагруула чтобы узнать, что их цель — легендарный Колодец Многих Миров.

Если персонажи хотят овладеть артефактом и его жуткой силой, они должны совершить ритуал у Колодца, чтобы вызвать зло из других миров и воссоздать рукопись. Если они хотят уничтожить книгу, им нужно с помощью всё того же ритуала призвать силы добра из всех миров, чтобы навсегда уничтожить мерзкое творение. В любом случае, есть другие личности, желающие заполучить этот том, и эти личности стягиваются к Колодцу за добычей.

Проведение приключения

«Мерзкий том» даёт персонажам игроков злой и опасный артефакт, и представляет одно из возможных последствий этого. Предполагается, что артефакты находятся у персонажей на протяжении нескольких уровней, так что персонажам стоит дать поэкспериментировать с книгой, а последствия растянуть на несколько приключений. Все описанные ниже сюжетные элементы могут происходить в любое время, пока у персонажей есть этот артефакт, так что вам остаётся лишь вставить их в свою игру. У персонажей нет причин уничтожать этот артефакт, но они всегда могут просто бросить его где-нибудь. В этом случае *Книга мерзкой тьмы* может вновь доставить им неприятностей, попав к врагам или напротив, к союзникам.

Расширение приключения

Во время распределения сцен по этапу совершенства, у вас появится возможность добавить дополнительные сцены, дополняющие сюжет. Предполагается, что ваши прочие приключения и так будут поддерживать приключение «Мерзкий том», но вы можете увеличить последствия и добавить трудностей, превращая это приключение в мини-кампанию. Поищите в правилах этой книги новые идеи, противников и награды, подходящие вашему приключению.

Развращающие эффекты

Каждый раз, когда персонаж, не являющийся хаотично-злым, использует талант с развращающим эффектом, он обязан немедленно совершить спасбросок. В случае спасения персонаж получает урон 5 за каждый этап. При провале спасброска персонаж получает 1 единицу порока. Когда у персонажа накопятся единицы порока, количество которых равно его наибольшему модификатору характеристики, его мировоззрение сдвигается на один шаг к хаотично-злому (законно-добрый становится добрым, добрый лишается мировоззрения, лишённый мировоззрения злым, злой хаотично-злым). После этого количество единиц порока становится равным 1 + 1 за каждый факт смены мировоззрения этого персонажа.

Персонаж может снять все накопленные единицы порока ритуалом Удалить Несчастье, выполнением особого задания для искупления или другой сильной магией, определяемой Мастером.

Мастеру следует добавить развращающие эффекты к остальным частям кампании мерзкой тьмы. Например, Мастер может решить, что персонаж с темой «культист», совершающий ритуальное жертвоприношение для убийства беспомощного пленника, получает единицу порока. Медленное, но неизбежное падение во тьму можно смоделировать именно с помощью развращающих эффектов.

Книга мерзкой тьмы (артефакт)

Книга мерзкой тьмы подходит для искателей приключений этапа совершенства.

Многие таланты, даруемые этим предметом, обладают развращающими эффектами (смотрите врезку «Развращающие эффекты»).

Книга мерзкой тьмы — Этап совершенства

Этот богохульный том, страницы которого запятнаны чудовищным знанием, раскрывает самые тёмные секреты зла.

Артефакт: Инструмент (том)
Бонус улучшения: +4 к броскам атаки и урона
Критический: +4к6 урона, или +4к10 урона незлым существам

Свойства

- ✦ Вы получаете бонус предмета +3 к проверкам Истории, Магии и Религии.
- ✦ Атакующие таланты с ключевым словом «Инструмент», использующие этот том, причиняют целям с добрым мировоззрением дополнительный урон 2к10.
- ✦ Каждый раз, когда вы получаете единицу порока от использования таланта, дарованного этим томом, один союзник в пределах 5 клеток от вас тоже получает одну единицу порока.
- ✦ Если вы хаотично-злы, все незлые существа обязаны совершать по вам провоцированные атаки, когда вы их провоцируете.

Атакующий талант ✦ На день (не действие)

Триггер: Враг попадает под действие эффекта, оканчивающегося при спасении, от атакующего таланта, использующего этот том.
Эффект: Враг получает дополнительный урон 1к10. Вы получаете 1 единицу порока.

Приём ✦ На сцену (не действие)

Триггер: Вы попадаете по врагу атакой, использующей этот том.
Эффект: Враг получает штраф –2 ко всем спасброскам, пока не окончится вызвавший срабатывание эффект. Вы получаете 1 единицу порока.

Приём ✦ На день (не действие)

Триггер: Вы промахиваетесь атакующим талантом на сцену, использующим этот том.
Эффект: Промах становится попаданием. Вы получаете 1 единицу порока.

Приём ✦ На день (не действие)

Триггер: Вы используете с помощью этого тома талант с ключевым словом «призыв».
Эффект: Призванное существо получает бонус таланта +2 ко всем защитам, а его атаки причиняют дополнительный урон 1к10. Вы получаете 1 единицу порока.

Знание

Магия или Религия Сл 18: Письмена на страницах этой странной и зловещей книги это воззвания к злу, конспекты тёмной магии и описание самых зловещих сил во Вселенной. Разный почерк и разный стиль написания намекают на то, что книгу дописывали разные личности. Страницы в книге представляют собой смесь пергамента, кованого металла, ткани и прочих материалов, оставляющих при прикосновении чувство ужаса и мистического притяжения.

Магия или Религия Сл 25: Бесполезно пытаться выяснить, кто же истинный автор этой книги, так как невозможно понять, какие части книги оригинальны, а какие были дописаны позже. Многие считают, что

первым автором был Векна, написавший её за несколько месяцев до того, как Великое Предательство лишило его глаза и руки. Другие считают, что тьма сама создала эту книгу, заставляя своих рабов жертвовать частички души как для записи текста, так и для наполнения силой.

Магия или Религия Сл 34: Мудрецы утверждают, что существует много копий *Книги мерзкой тьмы*, но все они неполные, грубые копии подлинника. В прошлом уже были попытки уничтожить оригинал, но книга каждый раз воссоздавалась, как будто она обладает инстинктом самосохранения и способностью влиять на владельца. У изучающих эти страницы души темнеют и сохнут, пока они не становятся рабами тьмы и пустоты.

Самые выдающиеся мудрецы утверждают, что этот артефакт, всплывающий то здесь, то там, это проекция подлинной *Книги мерзкой тьмы*. Эта теория гласит, что в каждом мире и каждой реальности есть своя *Книга мерзкой тьмы*, содержащая мысли и открытия худших злодеев этого места. Если кто-нибудь сможет собрать сущность зла из других миров и объединить всё это во всеразрушающее единое целое, он станет сильнее богов. Точно так же, единственный способ покончить с этой книгой раз и навсегда, это призыв всего доброго из всех миров на уничтожение этого тома.

Цели книги

- ✦ Раскрыть свои тайны достойному слуге и убедить его пользоваться ею.
- ✦ Преумножать зловещую силу книги, заполняя страницы новым злом.
- ✦ Распространять по миру тьму и зло, завоёвывая и развращая.
- ✦ Бороться со всеми проявлениями добра, чтобы зло восторжествовало повсеместно.

Отыгрыш книги

Книга мерзкой тьмы обладает сознанием. Благодаря фрагментам душ и письменам книга обладает хитростью и стремлением наполнять мир отчаянием и страданием. Она чувствует, когда её держат в руке или исследуют, и может скрывать свою тёмную сущность, чтобы выглядеть менее зловеще для тех, чьё мировоззрение отличается от её. Сила этой книги может должна искусить персонажа попробовать ей пользоваться и использовать её вместо обычно применяемого инструмента. Чем дольше персонаж использует эту книгу, тем больше у него пороков, и развращение всё растёт, пока владелец не станет хаотично-злым. Смотрите врезку «Развращающие эффекты».

Несмотря на наличие интеллекта, книга не может общаться никак кроме как посредством слов на своих страницах. Говорят, что книга может перемещать слова на своих страницах, так что читатель может предсказать её намерения и цели, если он заслужит доверие.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец становится злым	+4
Владелец убивает доброго союзника	+4
Владелец убивает доброе существо, не являющееся союзником	+2
Владелец получает количество единиц порока, равное наивысшему модификатору характеристики	+2
Владелец совершает злой поступок	+1
Владелец использует на союзнике талант с ключевым словом «исцеление»	–1
Владелец совершает добрый поступок	–2
Владелец снимает единицы порока ритуалом Удалить Несчастье или аналогичной магией	–4

Довольное (16—20)

«Слова и диаграммы, плывшие когда-то по страницам, остановили свой хаотичный бег. Теперь я понимаю ужасную истину, которую хранит эта книга».

Книга мерзкой тьмы очень довольна пороками персонажа и доверяет ему все свои тёмные знания.

Бонус улучшения: +5 к броскам атаки и урона
Критический: +5к6 урона, или +5к10 урона незлым существам

Свойства

- Вы получаете бонус предмета +5 к проверкам Истории, Магии и Религии.
- Атакующие таланты с ключевым словом «Инструмент», причиняющие урон с помощью этого тома, причиняют целям с добрым мировоззрением дополнительный урон 3к10.
- Каждый раз, когда вы получаете единицу порока от использования таланта, дарованного этим томом, все союзники в пределах 5 клеток от вас тоже получают по одной единице порока.

Атакующий талант (Очарование, Страх) ✦ **На день** (стандартное действие)

Атака: Ближняя вспышка 3 (все существа во вспышке); ваш уровень + 5 против Воли
Попадание: Если мировоззрение цели незлое, вы можете толкнуть её на расстояние, равное её скорости, и она становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель зла, она становится доминируемой до конца вашего следующего хода.

Удовлетворённое (12—15)

«Я доказал, что являюсь достойным слугой книги, и теперь могу видеть на её страницах больше смысла и получаю больше силы».

Книга запускает подлые когти в душу читателя и начинает склонять его к злу. В качестве награды за погружение во тьму книга раскрывает жуткую тайну.

Атакующий талант ✦ **На сцену** (малое действие)

Эффект: Дальнобойный 5 (один немагический предмет Большого размера или меньше, не принадлежащий никому). Цель получает урон, равный 4к20 + ваш уровень. Этот урон игнорирует все сопротивляемости.

Обычное (5—11)

«В этой книге есть сила. Для овладения ей мне нужно укрепить сердце и разум».

Книга много чего скрывает от владельца, хотя и намекает на то, что содержит большую мощь и сильную магию.

Неудовлетворённое (1—4)

«Я стараюсь, но никак не могу избавиться от зловещих видений, терзающих мой разум. Мощь книги слишком велика».

Если владелец сопротивляется влиянию книги, артефакт начинает злиться и опасаться, что владелец собирается его уничтожить или как-то остановить. Он активно действует против владельца, пока не найдёт более надёжного слугу.

Свойства

- Вы получаете уязвимость 5 ко всем видам урона.
- В первый раз за сцену, когда вы становитесь раненым, том делает вас доминируемым до конца вашего следующего хода. Он приказывает атаковать ваших же союзников или переместиться в опасное место.

Сердитое (0 и ниже)

«Я больше не могу нести эту ношу. Я схожу с ума!»

Книга ненавидит владельца и использует все свои силы, чтобы уничтожить того, кто стал ей врагом.

Бонус улучшения: +3 к броскам атаки и урона
Критический: +3к6 урона, или +3к10 урона незлым существам

Свойства

- Вы получаете уязвимость 5 ко всем видам урона.
- Для ваших атак союзники считаются врагами. Кроме того, вы обязаны совершать все провоцированные атаки по союзникам.
- Каждый раз, когда вы получаете урон в раненом состоянии, вы обязаны свободным действием совершать атаку по видимому вами союзнику, используя неограниченный атакующий талант.

Уход

«Я обречён!»

Книга мерзкой тьмы пожирает душу владельца, оставляя живую, но бесчувственную оболочку. Книгу пожирает чёрное пламя, оставляя один лишь жирный пепел. Место исчезновения артефакта становится навсегда проклятым; после этого здесь ничто не растёт, а задержавшиеся надолго люди заболевают и умирают. Что же касается владельца, ничто кроме божественного вмешательства не восстановит его поглощённую душу. Попытка уговорить божество помочь такому злодею сама по себе станет заданием.

Книга не покидает мир надолго. Презренные личности быстро находят способ восстановить её ритуалом или выполнением задания, и тем, кто ищет эту жуткую книгу, суждено найти её.

Использование сцен

Это приключение пройдёт лучше, если вы смешаете его сцены и события с другим приключением, чтобы оно постоянно преследовало персонажей фоном, всплывая лишь иногда, когда персонажи будут бороться с влиянием книги или пытаться понять её.

Для проведения этого приключения и для выдачи случайных сокровищ вам понадобится *Rules Compendium*. Тактические сцены используют прилагающуюся карту, так что держите и её под рукой.

Сцена 1: Уничтожение Шатракса

Боевая сцена 13 уровня (4 800 опыта)

Приключение начинается когда персонажи находят развалины летающей крепости Шатракса. Они могут услышать о «скале, упавшей с неба» и отправиться на расследование, а могут просто набрести на кратер по дороге в другое место. Если искатели приключений не готовы найти этот артефакт, вы можете предвестить эту сцену, дав им услышать слух о разрушенной крепости и злых существах, бродящих по разорённым землям.

Если персонажи не пробираются тайком, их замечают, и на них нападает банда демонов, переживших разрушение крепости Шатракса. Искателям приключений предстоит найти *Книгу мерзкой тьмы* во время сражения или после него.

Освещение: Яркий свет днём (солнечный свет), тусклый свет ночью (лунный свет).

Чудовища: 1 мерзкий теневой демон (S), 2 меззодемона (M), 2 демонических диких минотавра (D), 4 дретча-слуги (L). Демоны роются в развалинах в поисках жертв и добычи. Теневой демон чувствует, что *Книга мерзкой тьмы* где-то рядом.

Внимательность Сл 20 (40 ночью без тёмного и сумеречного зрения): Персонаж замечает чёрную книгу, торчащую в обломках (в клетке, помеченной буквой «B»). Выглядит она странной и зловещей.

Когда искатели приключений придут к кратеру, прочтите:
Глубокий кратер усыпан разнообразными обломками. Повсюду лежат обезображенные трупы. В обломках роется пара минотавров, два похожих на насекомых демона с трезубцами и несколько дрожащих комков плоти. Над всеми ними парит теневая фигура, источающая угрозу.

Эта сцена происходит на боевой карте. Поместите персонажей в стартовой позиции, а чудовищ так, как показано на карте.

Тактика: пока персонажи не атакуют теневого демона, он тратит свои действия на перемещение и поиски. Он каждый раз совершает проверку Внимательности (действием движения), обыскивая пространство 5 на 5 клеток. Если искатели приключений не найдут артефакт к третьему раунду, теневой демон обыскивает место, в котором находится книга.

Попав под атаку, он использует *ужас из Бездны*, чтобы отпугнуть врагов и получить время на поиски. Найдя книгу, он переходит в наступление, используя *мимолётные тени* для окружения и последующего использования *мерзкой одержимости*.

Меззодемоны не дают искателям приключений приблизиться к теневому демону и используют *пронзающие зубцы* и *ядовитое дыхание* для удерживания врагов на месте.

Минотавры атакуют искателей приключений когтями в броске, а потом отскакивают с помощью *бодающего нападения*, чтобы отомстить тем, кто атакует с расстояния.

Дретчи наваливаются на ближайшего врага, надеясь подавить его своими аурами.

Мерзкий теневой демон (S) Элитный соглядатай 12 уровня
Средний стихийный гуманоид (демон) Опыт 1 400

Хиты 184; **Ранен** 92 **Инициатива** +17
КД 26, **Стойкость** 22, **Реакция** 26, **Воля** 24 **Внимательность** +13
Скорость 0, летая 8 (парение); фазирование Тёмное зрение
Сопротивляемость 15 некротическая энергия
Спасброски +2; **Единицы действия** 1

Особенности

☼ **Теневой сдвиг** (некротическая энергия) ✦ **Аура** 1

Все враги в ауре, попадающие по теневому демону рукопашными атаками, получают урон некротической энергией 5.

Неосязаемый

Теневой демон получает половину урона от всех атак кроме тех, что причиняют урон силовым полем. Каждый раз, когда этот демон получает урон излучением, он теряет эту особенность до начала своего следующего хода.

Стандартные действия

Коготь (некротическая энергия) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +15 против Реакции
Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + 7, плюс урон некротической энергией 1к8, если у теневого демона есть боевое превосходство над целью.

Мерзкая одержимость (очарование, психическая энергия) ✦ **Перезаряжается** когда не останется существ под действием *мерзкой одержимости*

Атака: Рукопашный 1 (одно существо, предоставляющее боевое превосходство теневому демону); +15 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 4к6 + 4, и цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Пока цель доминируема, теневой демон удаляется из игры.
Последствие: Теневой демон возвращается в игру в свободной клетке на свой выбор в пределах 5 клеток от цели.

Ужас из Бездны (страх) ✦ **Перезарядка** ⚄ ⚅

Атака: Ближняя волна 5 (все враги в волне); +15 против Воли
Попадание: Теневой демон толкает цель на расстояние, равное её скорости, и цель предоставляет всем боевое превосходство (спасение оканчивает).

Пустота Бездны (зона, некротическая энергия) ✦ **Перезаряжается** когда впервые становится раненым

Атака: Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); +15 против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + 6.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону темноты, которая существует до конца следующего хода теневого демона. Эта зона блокирует линию обзора для всех существ, не способных видеть в темноте. Все враги, начинающие ход в этой зоне, получают урон некротической энергией 5 и становятся обездвиженными до начала своего следующего хода.

Малые действия

Ранение пустотой ✦ **Неограниченный** (1/раунд)

Эффект: Теневой демон использует *коготь*.

Действия по условию

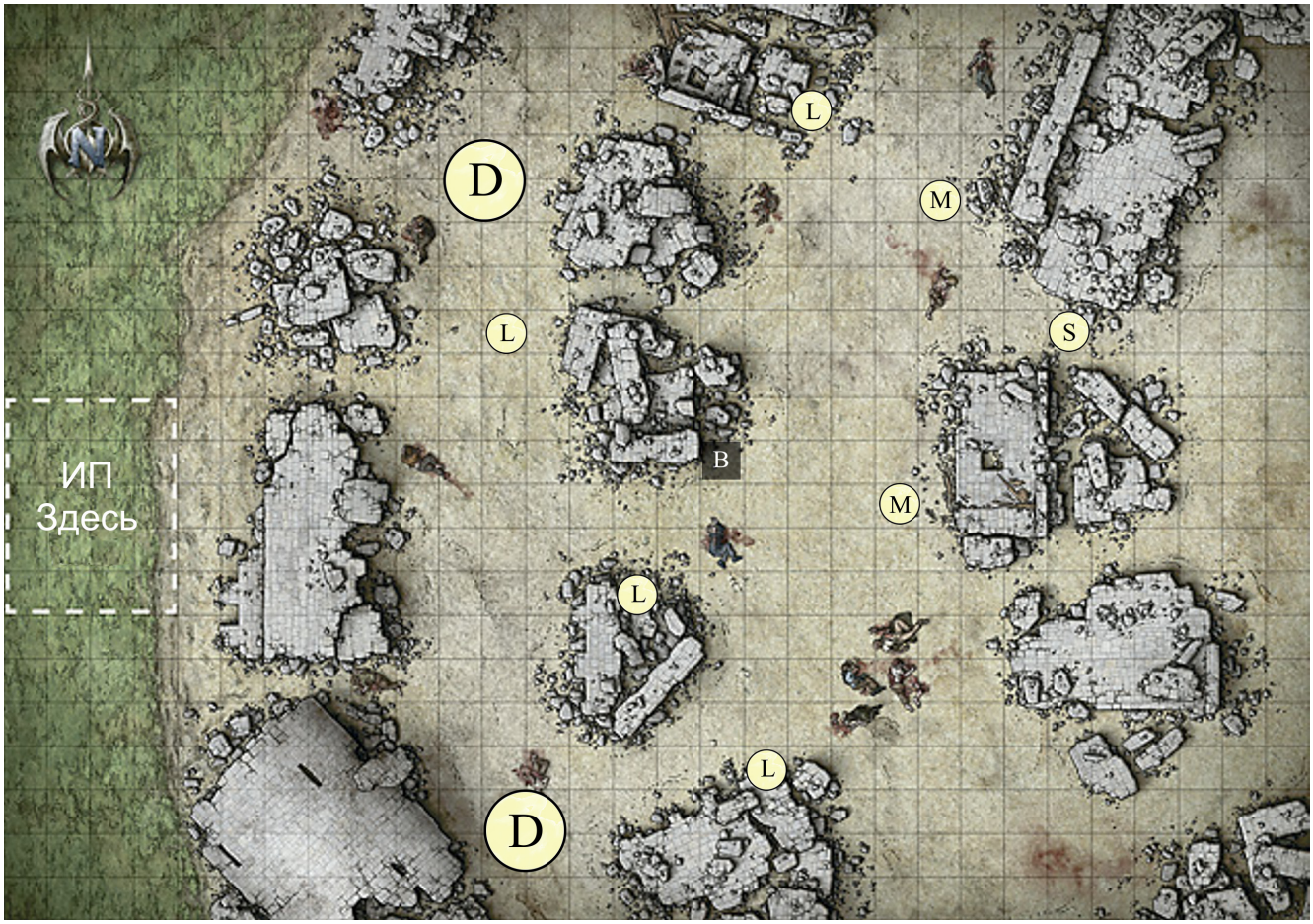
Изменчивая сопротивляемость ✦ **2/сцену**

Триггер: Теневой демон получает урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством.
Эффект (свободное действие): Теневой демон получает сопротивляемость 20 к виду урона, вызвавшего срабатывание. Действует до конца сцены или до повторного использования этого умения.

Навыки Магия +15, Обман +15, Скрытность +18

Сил 8 (+5)	**Лов** 24 (+13)	**Мдр** 14 (+8)
Тел 14 (+8)	**Инт** 19 (+10)	**Хар** 19 (+10)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий



2 Меззодемона (M) Солдат 11 уровня
Средний стихийный гуманоид (демон) Опыт 600 за каждого

Хиты 113; **Ранен** 56 **Инициатива** +9
КД 27, **Стойкость** 24, **Реакция** 22, **Воля** 23 **Внимательность** +13
Скорость 6 Тёмное зрение
Сопротивляемость 10 яд

Стандартные действия

Трезубец (оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +16 против КД
Попадание: Урон 2к8 + 10.

Пронзающие зубцы (оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +16 против КД
Попадание: Урон 2к8 + 10, цель становится удерживаемой и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое). Пока этот эффект действует, меззодемон не может использовать *трезубец* и *пронзающие зубцы*.

Ядовитое дыхание (яд) ✦ **Перезарядка**

Атака: Ближняя волна 3 (все враги в волне); +14 против Стойкости
Попадание: Урон ядом 4к6 + 5, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.

Действия по условию

Изменчивая сопротивляемость ✦ **2/сцену**

Триггер: Меззодемон получает урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством.
Эффект (свободное действие): Меззодемон получает сопротивляемость 10 к виду урона, вызвавшего срабатывание. Действует до конца сцены или до повторного использования этого умения.

Навыки Запугивание +11
Сил 20 (+10) **Лов** 15 (+7) **Мдр** 16 (+8)
Тел 17 (+8) **Инт** 10 (+5) **Хар** 13 (+6)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Снаряжение трезубец

4 Дретча-слуги (L) Миньон-громила 12 уровня
Маленький стихийный гуманоид Опыт 250 за каждого

Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. **Инициатива** +9
КД 24, **Стойкость** 26, **Реакция** 24, **Воля** 22 **Внимательность** +8
Скорость 5 Тёмное зрение

Особенности

Тошнотворные миазмы ✦ **Аура** 1

Каждый раз, когда враги в ауре совершают стандартное действие или действие движения, они получают урон 2. Многочисленные ауры складываются, причиняя урон вплоть до 10.

Стандартные действия

Дикие когти ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +17 против КД
Попадание: Урон 12.

Сил 20 (+11) **Лов** 17 (+9) **Мдр** 12 (+7)
Тел 16 (+9) **Инт** 5 (+3) **Хар** 7 (+4)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны

2 Демонических диких минотавра (D) Громила 11 уровня
Большой природный гуманоид Опыт 600 за каждого

Хиты 140; **Ранен** 70 **Инициатива** +8
КД 23, **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 20 **Внимательность** +7
Скорость 8

Стандартные действия

Когти ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 2 (одно или два существа); +16 против КД. Если минотавр нацеливается только на одно существо, он может совершить по нему эту атаку дважды.
Попадание: Урон 2к6 + 5, и минотавр захватывает цель (Сл высвобождения 19), если сейчас в его захвате находится менее двух существ.

Пронзание ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо, захваченное этим минотавром); +14 против Стойкости
Попадание: Урон 5к8 + 13. Цель сбивается с ног и перестаёт быть захваченной минотавром.

Действия по условию

Бодающее нападение ✦ Неограниченный

Триггер: Враг в пределах 10 клеток от минотавра попадает по нему дальнобойной или зональной атакой.
Эффект (немедленный ответ): Минотавр атакует вызвавшего срабатывание врага в броске.

Сил 22 (+11) **Лов** 16 (+8) **Мдр** 15 (+7)
Тел 20 (+10) **Инт** 5 (+2) **Хар** 7 (+3)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий

Особенности местности

Книга мерзкой тьмы (B): Если теневой демон найдёт артефакт до искателей приключений и получит его, он получает бонус +2 к защитам и броскам атаки, пока его хиты не опустятся до 0 или до конца сцены.

Трупы: Среди развалин крепости лежат трупы, а остаточная магия разрушенной крепости поддерживает в них подобие жизни. Трупы атакуют живых существ, и труп можно уничтожить, потратив на атаку стандартное действие (бросок атаки не требуется).

Действия по условию

Атака трупа ✦ Неограниченный

Триггер: Живое существо Среднего размера или меньше начинает ход в клетке с трупом или смежной клетке.
Атака (провоцированное действие): Рукопашный 1 (вызвавшее срабатывание существо); +16 против Реакции
Попадание: Вызвавшее срабатывание существо становится захваченным (Сл высвобождения 20). Каждый раз, когда цель заканчивает ход захваченной трупом, она получает урон 10.

Груды обломков: Огромные груды обломков усеивают склоны кратера. Для входа в клетку груды обломков требуется потратить 3 клетки перемещения. Кроме того, груда предоставляет укрытие существам, стоящим за ней.

Сокровище: В дополнение к *Книге мерзкой тьмы* искатели приключений, поискавшие в развалинах, находят сокровища из двух бросков на сокровища по таблице «Сокровища по уровню отряда» (*Rules Compendium*, страницы 298—302).

Получение артефакта

Персонажи могут заполучить *Книгу мерзкой тьмы*, победив демонов, роющихся в развалинах упавшей крепости Шатракса. **Прочтите:**

Ты находишь тяжёлую книгу: это тёмный, грубо изготовленный том со зловещими украшениями. На корешке изображено кричащее лицо, зафиксированное на месте гвоздями и колючей проволокой. Металлический зубчатый запор удерживает книгу закрытой. Обложка усилена металлическими накладками в форме крыльев летучей мыши или демона. На страницах из чёрной кожи начертаны необычные руны и диаграммы. Есть что-то в ней странное, какая-то неправильность, от которой сердце бьётся чаще, а волосы начинают шевелиться.

Сообразительные игроки догадаются, что это не что иное, как *Книга мерзкой тьмы*. Даже если они не догадаются до этого, у них должно возникнуть ощущение того, что это очень зловещая книга. Добрые персонажи могут захотеть уничтожить её, но так как это артефакт, они не смогут даже поцарапать её. Даже ритуал Расколдовать Магический Предмет не уничтожает её. Так у искателей приключений появляется два варианта: оставить её тут, где её могут найти другие, или взять с собой.

Последствия обладания

Первый персонаж, открывший *Книгу мерзкой тьмы* и изучивший её содержимое, становится её владельцем. С этого момента персонаж узнаёт её основные характеристики, включая бонус улучшения, кость критического урона, два первых свойства, и первый талант. Каждый раз, когда персонаж совершает продолжительный отдых, изучая книгу, открывайте ещё одно свойство или талант. Вы также можете сразу выдать дополнительный талант или свойство, если персонаж злой или хаотично-злой.

Не говорите в открытую, что артефакт может влиять на весь отряд. Отведите игрока в сторону или передайте это в записке. Игрок сам решит, что рассказать всем, а что оставить при себе.

Персонаж, находящийся под влиянием книги, воспринимает мир немного иначе. Вы можете использовать любые приведённые ниже примеры, чтобы показать тёмную силу артефакта. Игрокам их можно описывать либо открыто, либо тайком.

Запах: У добрых существ появляется дурной запах, из-за которого владелец не может рядом с ними находиться без рвотных позывов.

Искажённое зрение: Владелец видит всех в худшем свете, с преувеличенными недостатками. Родинки могут для него зловеще пульсировать, а в пространстве между грязными зубами могут ползать объедки.

Кошмары: Владельца мучают яркие кошмары, в которых его спутники предают или калечат его.

Навязчивые голоса: Владелец слышит тихий шёпот. Слова неразборчивы, но иногда проскакивают знакомые слова вроде «убей», «прочти» или «служи».

Паранойя: Владелец чувствует, что его спутники за ним следят. Время от времени владельцу кажется, что спутники подглядывают в его книгу.

Разложение: Возле владельца портится пища, и даже вода приобретает кислый привкус.

Тени: Возле владельца дрожат и колышутся тени.

Сцена 2: Рыцарь Нового Солнца

Боевая сцена неопределённого уровня

В какой-то момент после того, как искатели приключений найдут *Книгу мерзкой тьмы*, они встретят Рыцаря Нового Света, гниющего в большой клетке, висящей на жерди у перекрёстка. Он не похож на рыцарей древности, это сломленный человек, позволивший пагубным привычкам и отчаянию пошатнуть его веру.

Вы замечаете впереди клетку, висящую на цепи, прикреплённой к деревянной раме. За железные прутья цепляются вороны, разжиревшие на гнилом мясе. Когда вы подходите ближе, вороны улетают, гневно крича. Теперь, вы видите, что внутри лежат обклёванные конечности. Однако не все они принадлежат мертвецам — вы замечаете живого мужчину с дикими глазами, серой кожей и кровоточащими губами.

Человек в клетке это Паулюс, падший Рыцарь Нового Солнца. Местный судья запер его в клетке после признания виновным в убийстве. Рыцарь действительно убил человека ради денег, которые он тратит на наркотик баккаран. Он находится при смерти из-за того, что не пил почти три дня. Если искатели приключений дадут ему воды или используют лечащий талант, такой как исцеляющее слово, у него появятся силы, чтобы заговорить.

Паулюс поведывает полный сожаления рассказ; о чести и гордости вступления в Рыцари, о том, как он открыл для себя баккаран, к которому и пристрастился, о подлом поступке, за который его и посадили в клетку. Дополните детали этой истории и сгустите краски. Этот рассказ может быть кому-то интересен, но смысл этой беседы в том, что Паулюс знает свой орден, и у него есть информация о *Книге мерзкой тьмы*. Паулюс может поведать всю предысторию приключения и подсказки об артефакте, которые вы посчитаете нужными. Вы также можете выдать информацию о Последователях Нагруула (смотрите в 4 главе). Если искатели приключений раскроют, что несут эту книгу, Паулюс начинает кричать и разрывать свою плоть грязными ногтями, и вскоре затихает, умерев от истощения.

Несчастный рыцарь слишком слаб для чего-либо другого. Даже если его извлечь из клетки, а раны обработать, он умрёт через несколько дней. У него уже нет желания жить.

Дальнейшие события

Мир содрогается, когда в него возвращается *Книга мерзкой тьмы*. Нет недостатка в злодеях, желающих заполучить этот том. Чем дольше искатели приключений несут книгу, тем больше вероятность, что они встретят врагов, притянутых злом этого артефакта.

Вы можете использовать описанные ниже сцены для демонстрации растущего интереса в артефакте. Вы можете менять одних существ на других и придумывать новые сцены.

Тщеславие нежити

Сцена 12 уровня (3 850 опыта)

- 1 лич-некромант (элитный контроллер 14 уровня; *Monster Vault*, страница 183)
- 2 вампира-повелителя (соглядатай 12 уровня; *Monster Vault*, страница 283)
- 3 гнилостных зомби (миньон-громила 11 уровня; *Вскрытые могилы: Тайны нежити*, страница 196)

Лич-некромант и его наёмники выходят на след искателей приключений. Лич отправляет зомби вперёд, чтобы сдерживать врагов, пока вампиры пытаются украсть артефакт, используя *доминирующий взгляд*. Вампиры и лич прекращают нападение, когда книга оказывается у лича.

Последователи Шатракса

Сцена 14 уровня (5 500 опыта)

- 1 живодёр разума повелитель рабов (элитный контроллер 14 уровня [лидер]; *Monster Vault*, страница 205)
- 2 обученных на арене огра (громила 14 уровня; *Monster Vault*, страница 219)
- 6 дерро-головорезов (миньон-громила 14 уровня; *Monster Manual 3*, страница 49)

Узнав о смерти своего повелителя, приспешник-иллитид решает продолжить дело хозяина. Он знал планы Шатракса и узнаёт, что книга у искателей приключений. Иллитид приказывает слугам убить всех персонажей кроме владельца книги, чей мозг он собирается пожрать. Сделав это, иллитид надеется получить знания, полученные владельцем от книги.

Демоны-посланцы

Сцена 14 уровня (5 400 опыта)

- ✦ 3 бабауса (налётчик 13 уровня; *Monster Vault*, страница 45)
- ✦ 3 потрошильщика Бездны (громила 14 уровня; *Monster Vault*, страница 47)

Демонический повелитель отправляет свою пехоту забрать книгу у искателей приключений. Сам демонический повелитель не вступает в противостояние, боясь показаться соперникам. Демоны грубы и агрессивны. Они предпочитают забирать сокровища уже с трупов.

Сцена 3: Наследие Нагруула

Боевая сцена 16 уровня (7600 опыта) и испытание навыков 17 уровня (3 200 опыта)

Несмотря на то, что Нагруул давно мёртв, его злобная сущность живёт в *Книге мерзкой тьмы*. Ему не нравится оставаться в артефакте, и он отчаянно хочет освободиться. У него мало сил, не зависящих от книги, но он может влиять на владельца артефакта, перемещая слова по страницам или шепча прямо в его сознание. Если персонажи окажутся добрыми, и не будут использовать артефакт, они могут наткнуться на имя Нагруула в своих собственных исследованиях или в разговоре с Паулюсом. Естественно, уничтожение артефакта повлечёт и гибель этой жуткой сущности.

В любом случае, когда-нибудь искатели приключений наткнутся на идол Нагруула в тёмном и мрачном лесу. Персонажи могут искать его целенаправленно, а могут набрести случайно.

Освещение: Яркий свет днём (солнечный свет), тусклый свет ночью (лунный свет).

Чудовища: 1 последователь Нагруула (D), 1 зверь хаоса глубинный увалень, 2 безумных огра громилы (O), 4 фанатика Нагруула (F). Все чудовища скрыты в момент прихода персонажей.

Внимательность Сл 22: Персонаж замечает ближайшего спрятавшегося врага.

Когда приходят искатели приключений, прочтите:
Среди густого леса расположена поляна. На ней несколько монолитов, вырезанных в форме кричащих лиц гуманоидов, стоят вокруг статуи гуманоида, одетого в мантию, не скрывающую чудовищных изменений в его теле.

Последователи Нагруула воздвигли здесь статую в честь своего повелителя. Они подозревают, хотя и не уверены, что часть души их хозяина заключена и в этом камне. Несколько последователей с союзниками-чудищами следят за статуей, надеясь, что повелитель даст им знак.

Последователи и фанатики скрываются в лесу. Огры прячутся за двумя камнями, ожидая приказа к нападению. Зверь хаоса (не показан на карте) находится под землёй и выкапывается в начале сражения. Существа нападают когда их замечают или когда искатели приключений оказываются в пределах 3 клеток от статуи.

Эта сцена происходит на боевой карте. Поместите персонажей в стартовой позиции, но не размещайте чудовищ, пока их не станет видно.

Если персонажи не заметят скрытых чудовищ, прочтите:
Несколько человекоподобных существ в мантиях и с цепами выскакивают из-за деревьев, а из-за камней выходят два огра в латах с масками из черепов. Один из них кричит: «Книга! Отдайте книгу!»

Когда появляется зверь хаоса, прочтите:
Земля взлетает фонтаном и появляется жуткое чудище с разноцветными хитиновыми пластинами на конечностях и торсе, и огромными кривыми когтями. Странный свет играет в его фасеточных глазах, а на теле извиваются щупальца.

Тактика: Эти существа хотят заполучить *Книгу мерзкой тьмы*, и готовы отдать за это свои жизни.

Последователь Нагруула держится за союзниками, метая в видимых врагов *смерть от шипов*. После этого он достаёт цеп и атакует в броске.

Зверь хаоса вырывается в пространстве рядом с искателями приключений и начинает с *двойной атаки*. Если он схватит персонажа, он тратит единицу действия на использование *телесной нестабильности*. В дальнейшем он чередует *сводящий с ума взгляд* и *двойную атаку*, пока не перезарядится *телесная нестабильность*.

Огры бросаются на передние ряды, каждый раунд атакуя двуручными мечами. Став ранеными, они используют *безумную ярость* для того, чтобы задержать противников.

Фанатики перемещаются по краю поля боя, чтобы нападать сзади на тех, кто атакует с расстояния.

4 Фанатика Нагруула (F) Миньон-налётчик 14 уровня
Средний природный гуманоид, человек Опыт 250 за каждого

Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон
Инициатива +13
КД 28, **Стойкость** 28, **Реакция** 26, **Воля** 25 **Внимательность** +6
Скорость 6
Иммунитет страх

Стандартные действия

Цеп (оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +19 против КД
Попадание: Урон 11.
Эффект: Фанатик может совершить шаг на 1 клетку в клетку, смежную с целью.

Действия по условию

Ненависть ✦ **Неограниченный**

Триггер: Враг в пределах 5 клеток опускает хиты союзника фанатика до 0.
Эффект (немедленный ответ): Фанатик совершает шаг на 5 клеток и использует цеп против вызвавшего срабатывание врага.

Сил 22 (+13)	**Лов** 19 (+11)	**Мдр** 8 (+6)
Тел 17 (+10)	**Инт** 11 (+7)	**Хар** 16 (+10)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Снаряжение мантия, цеп

Последователь Нагруула (D) Контроллер 16 уровня (лидер)
Средний природный гуманоид, человек Опыт 1 400

Хиты 153; **Ранен** 76 **Инициатива** +13
КД 30, **Стойкость** 26, **Реакция** 30, **Воля** 28 **Внимательность** +7
Скорость 6

Особенности

☼ **Ощутимое зло** (страх) ✦ **Аура** 2

Враги в ауре получают штраф –2 ко всем защитам.

Стандартные действия

Цеп (оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +21 против КД
Попадание: Урон 2к10 + 8, и последователь может сдвинуть цель на 1 клетку.

Гниение души (некротическая энергия, психическая энергия) ✦ **Неограниченный**

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +19 против Воли
Попадание: Урон некротической и психической энергией 2к8 + 5, и цель до конца следующего хода последователя не может совершать шаг, а также использовать провоцированные и немедленные действия.

Смерть от шипов ✦ **На сцену**

Атака: Дальнобойный 10 (одно, два или три существа); +19 против Стойкости. Если последователь нацеливается только на одно существо, он получает бонус +4 к броску атаки.
Попадание: Урон 2к8 + 7, цель становится изумлённой и получает продолжительный урон 15 (спасение оканчивается и то, и другое).
Промах: Половина урона.

Действия по условию

Безумный смех (страх) ✦ **На сцену**

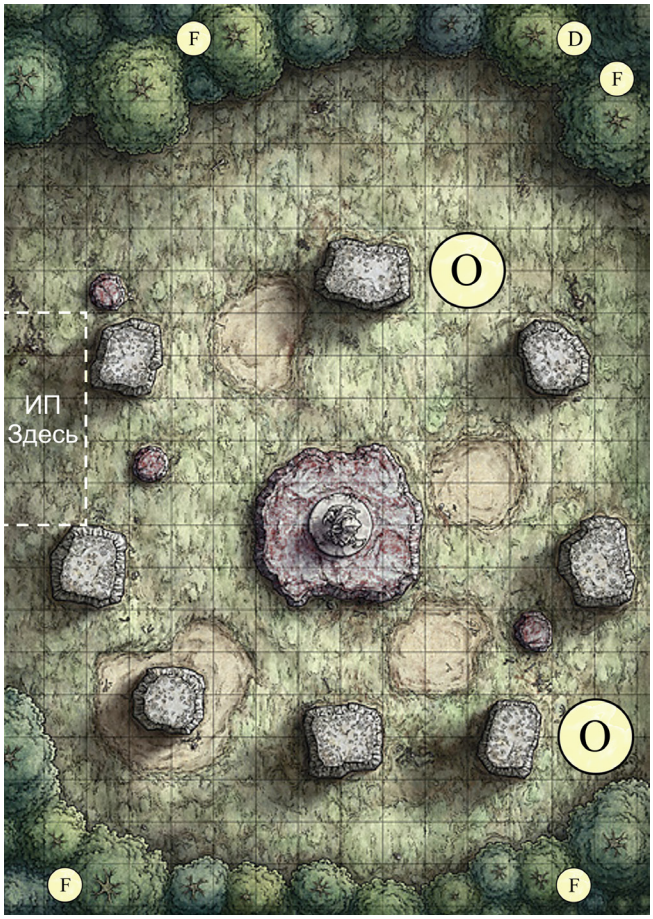
Триггер: Последователь становится раненым.
Эффект (не действие): Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке). Последователь толкает цель на расстояние, равное половине её скорости. Последователь получает штраф –2 ко всем защитам.

Суровый приказ ✦ **Перезарядка** ⚄ ⚅

Триггер: Союзник в пределах 5 клеток промахивается атакой.
Эффект (немедленное прерывание): Вызвавший срабатывание союзник перебрасывает бросок атаки. В случае промаха этот союзник получает урон 10.

Сил 12 (+9) **Лов** 21 (+13) **Мдр** 8 (+7)
Тел 17 (+11) **Инт** 24 (+15) **Хар** 20 (+13)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Снаряжение мантия, цеп



2 Безумных огра громилы (O) Солдат 14 уровня
Большой природный гуманоид Опыт 1 000 за каждого

Хиты 140; **Ранен** 70 **Инициатива** +12
КД 30, **Стойкость** 28, **Реакция** 24, **Воля** 26 **Внимательность** +12
Скорость 8

Особенности

Угрожающая досягаемость

Этот огр может совершать провоцированные атаки по врагам, находящимся в пределах 2 клеток от него.

Стандартные действия

Двуручный меч (оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +19 против КД
Попадание: Урон 1к12 + 11, и цель становится обездвиженной до конца следующего хода огра.

Малые действия

Безумная ярость ✦ **Неограниченный (1/раунд)**

Условие использования: Огр должен находиться в состоянии ранения.
Атака: Ближняя вспышка 1 (все враги во вспышке); +17 против Воли.
Попадание: Цель становится замедленной до конца следующего хода огра.
Эффект: Цель становится отмеченной до конца следующего хода огра.

Действия по условию

Решимость громилы ✦ **Перезарядка** ⚃ ⚄ ⚅

Триггер: Громила проваливает спасбросок.
Эффект (не действие): Громила перебрасывает спасбросок с бонусом +2.

Навыки: Атлетика +19
Сил 24 (+14) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 20 (+12)
Тел 20 (+12) **Инт** 8 (+6) **Хар** 23 (+13)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Снаряжение латный доспех, двуручный меч

Зверь хаоса глубинный увалень Элитный громила 17 уровня
Большой стихийный магический зверь Опыт 3 200

Хиты 404; **Ранен** 202 **Инициатива** +12
КД 29, **Стойкость** 30, **Реакция** 28, **Воля** 27 **Внимательность** +16
Скорость 5, копая 2 (прокладывание туннеля) Тёмное зрение,
Спасброски +2; **Единицы действия** 1 чувство вибрации 5

Стандартные действия

Коготь ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +22 против КД
Попадание: Урон 4к8 + 12.

Двойная атака ✦ Неограниченный

Эффект: Глубинный увалень использует *коготь* два раза. Если обе атаки попали по одной и той же цели, и увалень не держит в захвате ни одно существо, он захватывает цель (Сл высвобождения 23).

Сводящий с ума взгляд (очарование) **✦ Неограниченный**

Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +20 против Воли.
Попадание: Во время следующего хода цель стандартным действием совершает стандартную атаку по ближайшему союзнику. Если в пределах досягаемости союзников нет, цель вместо этого стандартным действием атакует в броске ближайшего союзника, которого может атаковать в броске.

Телесная нестабильность (болезнь) **✦ Перезарядка**

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +20 против Стойкости.
Попадание: Урон 10, и цель в конце своего следующего хода совершает спасбросок. При провале спасброска цель заболевает телесной нестабильностью (стадия 1, смотрите на странице 50).
Промах: Урон 10.
Эффект: Глубинный увалень получает урон 10.

Действия движения

Скользящая масса ✦ На сцену

Триггер: Последователь становится раненым.
Эффект: Если глубинный увалень отмечен, это состояние оканчивается. Увалень может совершить шаг на расстояние, равное половине своей скорости, игнорируя во время этого перемещения труднопроходимую местность.

Суровый приказ ✦ Перезарядка

Триггер: Союзник в пределах 5 клеток промахивается атакой.
Эффект (немедленное прерывание): Вызвавший срабатывание союзник перебрасывает бросок атаки. В случае промаха этот союзник получает урон 10.

Сил 26 (+16) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 16 (+11)
Тел 22 (+14) **Инт** 5 (+5) **Хар** 11 (+8)

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Особенности местности

Лес: Клетки с лесом являются труднопроходимой и слабо ограничивающей видимость местностью.

Валуны: Эти 3-метровые камни с вырезанными лицами считаются заслоняющей местностью. Для влезания на такой камень требуется проверка Атлетики со Сл 16, и их вершина является труднопроходимой местностью.

Камень резни: Каждый раз, когда существо начинает ход в клетке с камнем резни, до того как оно что-либо сделает, мастер кидает к6. Если выпадает нечет, существо сбивается с ног. Если выпадает чёт, оно совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по случайным образом выбранному смежному существу. Если цели нет, это существо получает урон психической энергией 10.

Статуя Нагруула: Эта статуя высотой 4,5 метра изображает чудовищно деформированного гуманоида в мантии. Статуя является заслоняющей местностью, и для влезания на неё требуется проверка Атлетика со Сл 16.

Если персонаж подносит *Книгу мерзкой тьмы* на 3 клетки к статуе, статуя оживает. Если это произойдёт в разгар сражения, статуя не атакует, а ждёт окончания боя, после чего обращается к выжившим (смотрите ниже).

Испытание навыков: Общение с идолом

Статуя Нагруула оживает, если в пределах 3 клеток от неё окажется *Книга мерзкой тьмы*.

Когда статуя оживает, прочтите:
Пыль слетает с этой жуткой статуи, когда она поворачивает к вам лицо. Её чудовищное лицо искажается от ненависти, и она выдыхает: «Как посмели вы принести сюда эту презренную книгу?»

Присутствие книги злит порочный дух, заключённый в статуе. Дух помнит достаточно о своём преступлении — создании *Книги мерзкой тьмы* — чтобы быть способным помочь искателям приключений вне зависимости от того, собираются они овладеть силой книги или уничтожить её. Убеждение духа поделиться своими секретами является испытанием навыков. Испытание заканчивается, когда персонажи наберут шесть успешных проверок, после чего они убеждают духа открыть Ритуал Конца И Начала, или когда наберут три провала, после чего идол нападает.

Уровень: 17 (3 200 опыта).

Сложность: 2 (требуется 6 успехов до 3 провалов).

Временные рамки: Каждый персонаж может совершать стандартным действием в этом испытании навыков по проверке один раз в раунд.

Основные навыки: Запугивание, История, Магия, Обман, Переговоры, Проницательность.

Разговор с духом (Обман или Переговоры Сл 23, если они намереваются уничтожить книгу, Сл 31, если они намереваются овладеть её силой): Персонажи могут объяснять, откуда у них этот артефакт и что они намереваются с ним сделать. Успешная проверка приносит один успех в испытании, и по одному дополнительному успеху за каждые 5 единиц результата, превышающего Сл.

Осмотр статуи (Проницательность Сл 23; максимум 1 успех): Персонаж может много узнать о духе, вселившемся в статую, наблюдая и слушая. При успешной проверке персонаж понимает, что дух боится книги, и зарабатывает один успех.

Вспоминание древнего знания (История или Магия Сл 23): Персонаж вспоминает что-то о Нагрууле или его врагах, что может принести пользу отряду. Успешная проверка приносит отряду один успех, и успех, превышающий Сл как минимум на 5, приносит отряду некумулятивный бонус +2 ко всем проверкам Обмана и Переговоров, сделанным до конца испытания навыков. В случае провала отряд получает один провал и некумулятивный штраф –2 ко всем проверкам Обмана и Переговоров, сделанным до конца испытания навыков.

Угрозы духу (Запугивание Сл 23): Персонаж может угрожать духу, открыто демонстрируя книгу. Если персонаж превысит Сл как минимум на 5, он также устраняет один провал.

Успех: Если искатели приключений наберут 6 успехов до накопления 3 провалов, дух Нагруула рассказывает персонажам, что для уничтожения книги или овладения её силой они должны совершить Ритуал Конца И Начала у Колодца Многих Миров. Дух указывает местоположение колодца и процедуру уничтожения книги (смотрите «Ритуал Конца И Начала» в 4 главе).

Провал: Если искатели приключений накапливают 3 провала до получения буспехов, дух исчезает, статуя становится каменным големом, который нападает, пока не будет уничтожен. Среди обломков голема персонажи находят свиток с Ритуалом Конца И Начала, но не получают информации о том, где его нужно совершать. Персонажи могут узнать о Колодце Многих Миров из предсказывающего ритуала, от дружественного персонажа, из другого приключения, или при проверке Магии со Сл 32 (на ваш выбор).

Каменный голем Элитный солдат 17 уровня
Большой природный оживлённый (механизм) Опыт 3 200

Хиты 336; **Ранен** 168
КД 33, **Стойкость** 31, **Реакция** 28, **Воля** 27
Скорость 6 (не может совершать шаг)
Спасброски +2; **Единицы действия** 1

Инициатива +8
Внимательность +7
Тёмное зрение

Стандартные действия

Удар ✦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +22 против КД
Попадание: Урон 4к6 + 11, и голем может толкнуть цель на 1 клетку.

Двойная атака ✦ Неограниченный

Эффект: Голем использует *удар* два раза. Каждая атака при попадании сбивает цель с ног.

Буйство голема ✦ Перезарядка ⚄ ⚅

Эффект: Голем перемещается на расстояние, равное его скорости + 2. Во время этого перемещения голем может проходить через пространство врагов, и когда голем впервые входит в пространство существа, он использует против него *удар*.

Действия по условию

Предсмертная вспышка ✦ На сцену

Триггер: Хиты голема опускаются до 0.
Атака (не действие): Ближняя вспышка 1 (все существа во вспышке); +22 против КД
Попадание: Урон 2к12 + 10.
Эффект: Голем уничтожается. Область вспышки становится труднопроходимой местностью, пока не будет расчищена.

Сил 24 (+15) **Лов** 7 (+6) **Мдр** 8 (+7)
Тел 24 (+15) **Инт** 3 (+4) **Хар** 3 (+4)

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сцена 4: Колодец Многих Миров

Уровень сцены 18 (11 600 опыта)

Колодец Многих Миров — самый мощный портал всех планов. В отличие от большинства порталов, он соединяет одновременно все места между собой. Он полезен для быстрого перемещения, но также он может извлекать из других миров предметы и даже существ. Исследования показывают, что Колодец Многих Миров — лучший способ уничтожить *Книгу мерзкой тьмы* или овладеть её мощью.

Здесь искатели приключений могут сотворить Ритуал Конца И Начала, чтобы вызвать добро или зло из других миров, и с этой помощью уничтожить или подчинить себе книгу.

Колодец Многих Миров может быть там, где вы пожелаете. Он может быть глубоко в Подземье, в заброшенном астральном домене, таком как Плутон или Шом, или где-нибудь в Царстве Грёз. Проведите эту сцену примерно тогда, когда артефакт уже должен будет уходить от владельца.

Магия Сл разная: Персонаж знает эффект дыры в реальности (Сл 17), возмущения времени (Сл 23) и обелисков (Сл 33). Подробности смотрите ниже, в разделе «Особенности местности».

Освещение: Яркий свет.

Чудовища: 1 ангел мести (A), 2 ревуна заклинаний Векны (S), 8 ангелов доблести ветеранов (V).

Когда прибудут искатели приключений, прочтите:
На каменистом холме возвышаются четыре 6-метровых обелиска. Там, наверху, переливаются разные цвета, наполняющие воздух потрясающим свечением. Кое-где вы замечаете облачка розового тумана, радужные порывы ветра и прочие необычные искажения реальности.

Прежде чем персонажи начнут Ритуал Конца И Начала, появляются слуги Векны, пытающиеся им помешать.

Эта сцена происходит на боевой карте. Позвольте игрокам расставить миниатюры, а затем расставьте существ как показано.

Когда появляются слуги Векны, прочтите:
Воздух наполняется завывающим ветром, предрекающим появление вражеского войска. Перед вами появляется окутанный огнём и льдом огромный ангел с двумя костяными мечами, а также другие ангелы, размером с человека. Два гуманоида, лишённые кожи, разбегаются в разные стороны. В их искажённых фигурах чувствуется боль и безумие.

Старший ангел начинает говорить громовым голосом: «Прекратите глупить, и покоритесь воле Шепчущего. Если вы не будете медлить, смерть ваша тоже будет быстрой».

Тактика: Этим существам приказано уничтожить искателей приключений и принести *Книгу мерзкой тьмы Векне*.

Ангел мести использует *символ мести* против того, кто несёт артефакт, а затем телепортируется к нему и использует *двойную атаку*. Он следует за этим персонажем, пока не уничтожит его или не получит книгу. Если это произойдёт, он улетает с артефактом.

Ангелы доблести сражаются для отвлечения внимания других искателей приключений, пока их главный союзник пытается забрать книгу. Тем временем ревуны заклинаний держатся в стороне, осыпая персонажей атаками с расстояния. Ветераны и ревуны сражаются до смерти.

Ангел мести (A) Элитный громила 19 уровня
Большой бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 4 800

Хиты 426; **Ранен** 213 **Инициатива** +13
КД 31, **Стойкость** 33, **Реакция** 29, **Воля** 33
Скорость 8, летая 12 (парение) **Внимательность** +16
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 15 излучение, 15 огонь, 15 холод
Спасброски +2; **Единицы действия** 1

Особенности

Покров мести (огонь, холод)

Пока ангел не ранен, броски атаки по нему получают штраф –2, и все существа, попадающие по ангелу рукопашными атаками, получают урон огнём и холодом 10.

Стандартные действия

Длинный меч (огонь, оружие, холод) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +24 против КД
Попадание: Урон огнём и холодом 4к10 + 12.

Двойная атака ✦ **Неограниченный**

Эффект: Ангел использует *длинный меч* два раза.

Малые действия

Символ мести ✦ **На сцену**

Эффект: Дальнобойный видимость (одно существо). Ангел может до конца сцены действием движения телепортироваться в пространство, смежное с целью.

Действия по условию

Трансформация колонны хладного пламени (огонь, превращение, холод) ✦ **На сцену**

Триггер: Ангел впервые становится раненым.
Эффект (свободное действие): Ангел становится до начала своего следующего хода колонной из огня и льда высотой в 6 клеток. Находясь в этой форме, он обладает иммунитетом ко всем видам урона. Когда эффект оканчивается, ангел совершает следующую атаку:
Атака: Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); +22 против Реакции
Попадание: Урон огнём и холодом 2к8 + 18.

Навыки Проницательность +21
Сил 27 (+17) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 25 (+16)
Тел 13 (+10) **Инт** 19 (+13) **Хар** 26 (+17)

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Небесный
Снаряжение 2 длинных меча

2 Ревуна заклинаний Векны (S) Артиллерия 18 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 2 000 за каждого

Хиты 130; **Ранен** 65 **Инициатива** +10
КД 32, **Стойкость** 28, **Реакция** 30, **Воля** 30
Скорость 6 **Внимательность** +11

Стандартные действия

Сводящее с ума касание (психическая энергия) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +21 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к8 + 12.

Слово силового поля (силовое поле) ✦ **Неограниченный**

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +23 против Стойкости
Попадание: Урон силовым полем 2к10 + 15.

Слово рока (психическая энергия) ✦ **Неограниченный**

Условие использования: Ревун заклинаний должен находиться под действием эффекта *ужасающее видение*.
Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +23 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к8 + 6, и цель становится изумлённой до конца следующего хода ревуна заклинаний.

Слово безумия (психическая энергия) ✦ **Перезаряжается** если этот талант промахивается

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +21 против Воли.
Попадание: Урон психической энергией 2к8 + 5. Ревун заклинаний сдвигает цель на 3 клетки, и цель совершает свободным действием стандартную атаку по любому существу на выбор ревуна заклинаний.

Слово боли (некротическая энергия) ✦ **На сцену**

Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +23 против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией 4к10 + 10.
Промах: Половина урона.

Действия по условию

Ужасающее видение (психическая энергия) ✦ **На сцену**

Триггер: Ревун заклинаний впервые становится раненым.
Атака (не действие): Ближняя вспышка 2 (все враги во вспышке); +22 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к6 + 4, и ревун заклинаний толкает цель на 3 клетки.
Эффект: До конца сцены ревун заклинаний не может использовать другие таланты кроме *сводящего с ума касания* и *слова рока*.

Навыки Проницательность +21
Сил 15 (+11) **Лов** 13 (+10) **Мдр** 15 (+11)
Тел 16 (+12) **Инт** 22 (+15) **Хар** 18 (+13)

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий

8 Ангелов доблести ветеранов (V) Миньон-солдат 16 уровня
Средний бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 350 за каждого

Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон **Инициатива** +12
КД 32, **Стойкость** 30, **Реакция** 27, **Воля** 26
Скорость 6, летая 9 (парение) **Внимательность** +11
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 10 излучение, 10 огонь

Стандартные действия

Двуручный меч (огонь, оружие) ✦ **Неограниченный**

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +21 против КД
Попадание: Урон огнём 11.

Сил 24 (+15) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 14 (+10)
Тел 18 (+12) **Инт** 12 (+9) **Хар** 16 (+11)

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Небесный
Снаряжение кольчуга, двуручный меч

Ритуал Конца И Начала

Ритуал Конца И Начала могут исполнять все персонажи с чертой Ритуальный Заклинатель. Персонажам нужно использовать ресидуум на 7 000 зм. Ритуал совершается в течение 1 часа; всё это время заклинатель должен концентрироваться на извлечении из Колодца Многих Миров сущности добра или зла.

Во время исполнения ритуала *Книга мерзкой тьмы* исчезает из рук владельца и появляется над колодцем, в тёмных или светлых лучах, поднимающихся из глубин колодца. В конце ритуала искатели приключений могут метнуть книгу в колодец, уничтожая ей отправкой в разрушительное место (например, в середину солнца) и совершив успешную проверку Магии со Сл 32 (проверке могут помогать вплоть до четырёх союзников). При провале проверки книга разлетается на части, подвергая владельца обычным последствиям ухода, а также наполняя другие миры невообразимым злом.

Если персонажи призывали из колодца зло, имея при этом полную *Книгу мерзкой тьмы*, смотрите «Завершение приключения».

Особенности местности

Обелиск: Смежный с обелиском персонаж может проверкой Магии со Сл 32 использовать стандартным действием описанный ниже талант по любой цели на свой выбор. Если проверка провалена, обелиск атакует самого персонажа.

Стандартные действия

Обелиск (психическая энергия, телепортация) ✦ **Неограниченный**

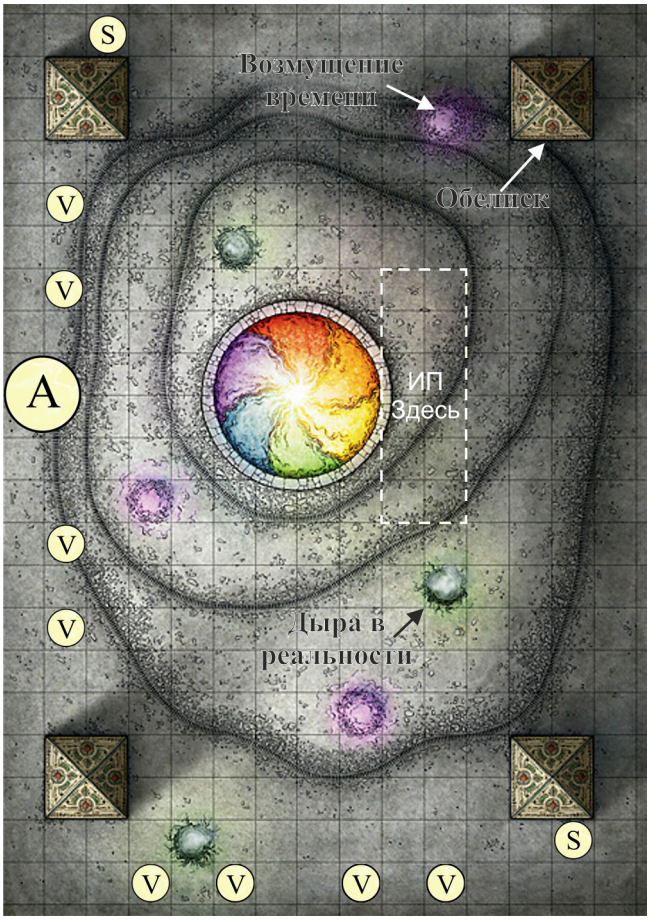
Атака: Ближняя вспышка 10 (одно существо); +21 против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 +8, и цель телепортируется на 1к6 клеток в случайном направлении.

Дыра в реальности: Существо, входящее в клетку с дырой в реальности, удаляется из игры до начала своего следующего хода. Когда эффект оканчивается, существо возвращается в игру в свободном пространстве, смежном с любой дырой в реальности на карте.

Персонаж, находящийся в пределах линии обзора с дырой в реальности, может окончить эффект, потратив стандартное действие на совершение проверки Магии со Сл 23. В случае успеха удалённое из игры существо возвращается в свободное пространство на выбор этого персонажа.

Возмущение времени: Если существо начинает ход в клетке, занятой возмущением времени, или смежной с ним клетке, бросьте к6. Если выпадет нечет, это существо до начала своего следующего хода становится замедленным и получает штраф –2 к броскам атаки. Если выпадет чёт, существо получает до начала своего следующего хода дополнительное действие движения и бонус таланта +2 к броскам атаки.



Колодец Многих Миров: Все существа, входящие в Колодец Многих Миров, удаляются из игры, так как оказываются на другом плане или в альтернативной реальности (на выбор Мастера). Персонаж может свободным действием сам выбрать мир назначения, преуспев в проверке Магии со Сл 32. Пока существо удалено из игры, оно может стандартными действиями совершать проверки Внимательности, Магии, Природы или Проницательности со Сл 32. В случае успеха персонаж возвращается в свободном пространстве, смежном с Колодцем Многих Миров. Все предметы, брошенные в Колодец Многих Миров, перемещаются на случайным образом выбранный план, и теряются навсегда.

Завершение приключения

Приключение заканчивается, когда искатели приключений успешно уничтожают *Книгу мерзкой тьмы*, когда они призывают другие Книги, чтобы создать абсолютный артефакт, или когда артефакт уходит, оставляя от владельца лишённую души оболочку. Если искатели приключений наполнят книгу злом из других миров, сконцентрированное зло пронесётся по всем планам, в первую очередь, уничтожив самих персонажей. Вам решать, уничтожит ли это всю Вселенную или просто создаст основу для будущей кампании.

Поглоти её, пока она не поглотила тебя

«Великолепное кощунство, обличающее всё доброе и чистое. Боги и демоны уничтожали её много раз, но книга, как и само зло, всегда возвращается, чтобы порабощать, развращать, уничтожать. Она великолепна!»

—Асмодей, Повелитель Девяти Адов

«Только самые непокорные умы могут читать злобные мысли и запретные тайны, описанные здесь. Эта книга полна порочной мудрости. Зло заключено в каждом её слове и в каждой иллюстрации»

—Оркус, Повелитель Нежити

«Ужасно. Возможно, это последняя книга, которую вы когда-либо прочтёте»

—Архимаг Морденкайнен

Для использования со следующими продуктами Dungeons & Dragons:

Серия *Книга игрока*

Серия *Руководство Мастера*

Серия *Бестиарий*

Heroes of the Fallen Lands

Rules Compendium

Monster Vault